

80 TIPS DE ZELDA 64
CLUB Nintendo
SUPER SMASH BROTHERS
POKÉMON GB
KILLER INSTINCT GB
A FONDO
MARIO PARTY
SOUTH PARK
PENNY RACERS
S.O.S.
ZELDA 64
ISSN 0123-6873
EDICION 8-05 Colombia $ 3.600,00 Venezuela Bs 1.200,00 Ecuador S/ Puerto Rico US$ 2.00 Panamá US$ 2.00
37634 13138


CON TUS
Pegatinas
PÉGATE A LO QUE IMAGINAS!
1
INSERTA 3 MONEDAS DE MIL Y SELECCIONA DENTRO DE NUESTROS 27 MARCOS EL QUE MÁS TE GUSTE!
A
B
C
No frame
2
HAZ TU EXPRESIÓN FAVORITA FRENTE A LA PANTALLA, OPRIME EL BOTÓN Y ESPERA 30 SEGUNDOS!
16 PEGATINAS PARA COMPARTIR
Print Club 2
PRINT CLUB
PRINT OUT
PEGATINAS
VIDEOPLAY
FOTO JAPON
videoplay
ENCUENTRA AQUÍ TUS Pegatinas
BOGOTá FOTO JAPÓN: PLAZA DE LAS AMÉRICAS • RESTREPO • SALITRE PLAZA • SEAR S • 72 CON 9 • TUNAL • FONTIBON 1 • GALAN • VENECIA 2 • UNISUR • CAFAM FLORESTA • CALLE 94 • 13 CON 38 • CHÍA • CEDRITOS 3 • USAQUEN • COLINA • 30 CON 45 • ZIPAQUIRA KENNEDY 1 VIDEOPLAY: • CALLE 20 • TERMINAL• UNICENTRO • BULEVAR • ISERRA • ANDINO
MEDELLÍN FOTO JAPÓN : • SAN DIEGO • POBLADO VIDEOPLAY: UNICENTRO



EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 80
EDICIÓN Nº 8-05

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourdes Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Advertising
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Véjar
Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto
Ventas de publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139501 - 4135040
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

Printed in Colombia
ISSN 0123-6873

Espero que el próximo mes, ya te podamos estar informando de todas las sorpresas que nos encontremos en el "Space World", que debió haberse celebrado en Noviembre del pasado año en Makujari (Japón), pero que fue cancelado para este mes de Mayo. Además, también nuestro equipo estará reporteando todo lo que suceda, se diga o muestre en el ya tradicional y muy conocido "E3", que nuevamente se toma Los Angeles (USA) como sede.

A pesar de que somos la publicación oficial de los videojuegos de Nintendo, nos llena de emoción y curiosidad el conocer de una vez por todas, qué novedad estarán preparándonos tanto Nintendo como sus licenciatarios para este cambio de siglo, ya que sus cuarteles hasta el momento, se han mantenido en completo hermetismo. Pero bueno, eso le da un toque extra de suspenso.

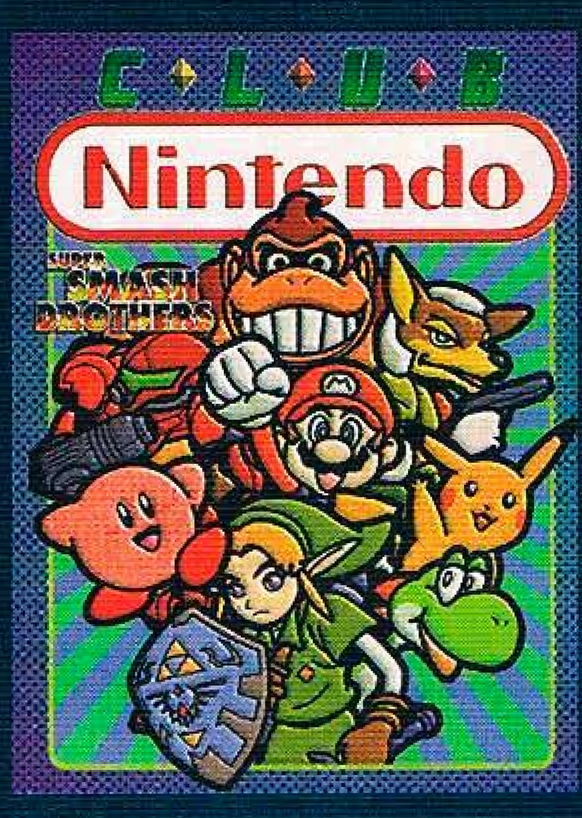
Ahora, te invito a pasear por las páginas de esta edición, que ya es la número 80, y en la que más de alguna solución encontrarás para pasar esa pantalla difícil de tu juego favorito.

!Hasta la próxima¡

El Editor







Por fin, el sueño de muchos videojugadores ya es realidad. "SMASH BROTHERS" es el título en donde verás a todas las súper estrellas de Nintendo juntas y lo mejor de todo, enfrentándose en duras, pero graciosas peleas. En esta edición, te mostramos algunos detalles de este magnifico juego, del cual creemos que le sacarás toda la entretención que te mereces.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

COLOMBIA: Claire y Alena Luces - Jorge Rodríguez - Roland Vásquez - Felix Jesus M. - Ronald Hernádez León - Fabián Andrés Leguizamo Plonia - Nicolás Serrano - Jhon Freddy Ariza G. - Angelo Ariza G. - Michael Javier Hoyos Nino - Black Falcon y Dilvert - Iceman 104 - Maverick 114 - Alejandro López - Juan Francisco Vega Baquero - Joshua Fireseed - Luis Javier Diez - Jairo Alexis Herrera Castillo - Luis Fernando Montoya Mejía

VENEZUELA: Ernesto Toledo - Carlos Orozco - Santiago Rodríguez - Alexander Velasco - José Manuel López - Ali Ahmadi - Jorhecedu - Francisco Cabrera - Gregory Madriz - W.W. Franco - Luis Siena - Juan C. Moerbeeck - Cesar y Daniel - Carlos Ruiz Prado - Manuel Alejandro - Rodrigo Illas - Humberto Rivas - José Barros

DR. MARIO



Tengo una duda sobre Digipen. ¿Es una institución de educación media superior (Preparatoria) o de educación superior (Universidad)?

Enrique Treviñoi

Los estudios de Digipen son equivalentes a la educación superior, pues ahí te puedes titular. De hecho, si deseas ingresar a esta escuela, debes tener la educación media superior o su equivalente.

♦

En uno de los comerciales de Zelda, se ve un "Angel", pero me parece que este ángel, en la versión final se convirtió en el Hada que concede los poderes,o ¿no? Por el momento no recuerdo su nombre, pero el "Búho" es el séptima Sage, o ¿no?

Irvin Arcos Hernández

Como suele suceder, muchos elementos que se toman de versiones previas del juego, generalmente son removidos por elementos gráficos mejores o por muchos otros motivos. Esa hada pertenece a la versión previa y si revisas las fotos de Zelda que publicamos hace un año, verás también muchos elementos que nunca se usaron en el juego. Sobre lo del Búho, pues esa es una teoría muy interesante. Particularmente, nos había parecido un personaje irrelevante dentro del juego, pues no aporta mucho que digamos.



♦

¿Porqué no agregan en la sección "A fondo" cuando un juego sea compatible con el Controller Pak y la cantidad de páginas que éste ocupa?

José Luis Varcarcel

Pues es el mismo caso que mencionamos en alguna oportunidad sobre la cuestión de las cajas de los videojuegos. Sin embargo creemos que éste es un dato muy importante. Vamos a hacer lo posible para incluir esta información. Si no en el panel de información, al menos dentro del análisis del juego.

♦

¿Por qué al haber hecho su "A Fondo" de Castlevania, lo hicieron sobre un prototipo, y no esperaron a que la versión final saliera a la venta? Pensamos que así la información puede no ser la misma que para la versión final, y en cierta forma, creemos que podría faltar información del juego como es el caso de: Los personajes, número de stages, ítems, cuartos secretos, etc. En fin, nosotros les propondríamos que, si van a hacer un análisis de un juego ya a fondo, aunque éste fuera excepcional, esperaran a que el fabricante o licenciatario les dijera que así va a salir el juego a la venta.

Yamato-Damashii Team

Sí, como lo hemos visto en esta misma sección, los juegos en versiones preliminares tienen la tendencia de cambiar bastante a su versión final (El Castlevania que vimos en la versión final cambió mucho en movilidad y reto, al del prototipo). Sin embargo, si tuviéramos que esperar a las versiones finales de un juego, la revista carecería muchísimas veces de actualidad. Es por eso que también dividimos nuestros análisis en 2 versiones: "Previo" (que generalmente se hace de versiones previas) y "A fondo" (de versiones finales). Con esta información, podrás saber dónde los datos que mencionábamos, pueden llegar a cambiar para la versión final.

♦

¡Hola! Les mando esta carta para preguntarles si Rare no piensa sacar una secuela de Goldeneye.

Raúl Fernando Beltrán

Pues no. Después de "Goldeneye", la licencia de "Tomorrow Never Dies" quedó libre y Nintendo no pudo hacer un nuevo juego de 007. Esto no es tan malo, ya que debemos recordar que Perfect Dark utiliza la misma técnica pero mejorada de programación y modo de juego que Goldeneye.

Me gustaría saber si se tiene pensado lanzar un videojuego sobre las próximas películas de Star Wars (Episodio I, II y III) y si estas películas serán para el N64 ó para el Disk Drive.

Felipe Rojas

En efecto, Nintendo tiene un arreglo especial con Lucas Arts y por lo tanto, veremos muchos títulos en exclusividad para el N64. Star Wars: Episode I llegará al N64 (en cartucho) dentro de un par de meses, aproximadamente. Desafortunadamente, Lucas Arts está siendo muy cuidadoso con todas sus licencias y la información de este juego es muy restringida. Nosotros, para cuando leas esto, habremos regresado de un viaje para conocer el juego, pero en este momento, aún no nos han confirmado si podríamos traer imágenes de él.

♦

Ustedes habían dicho que el Game Boy Light no llegaría a nuestro continente, lo raro del caso es que cuando fui a comprar el juego del World Cup 98 en agosto, ví el Game Boy Light y estaba a un precio de 550 pesos ¿qué me dicen ustedes de eso? Y otra cosa, ¿saben cuándo va a llegar el Metroid para el N64?

Arturo González Villarreal

Pues simplemente te podemos decir que se trataba de un producto japonés, que se había importado sin permiso de Nintendo y que por lo tanto carecía de garantía. De hecho, la venta de productos Nintendo japoneses está prohibida en este continente, así que mucho ojo ¿eh? No sabemos cuando vaya a llegar la serie de Metroid al N64, pero nosotros también la estamos esperando con muchísimas ganas.

♦

Ya en una ocasión hablaron de los errores en los videojuegos, pero yo encontré unos imperdonables en el World Cup 98 de EA Sports. Y es que en los juegos de clásicos, si te vas a tiempo extra en cualquier final es de "gol de oro" y eso no puede ser, ya que apenas en el último mundial se implementó esto. Y las tarjetas amarillas se implementaron en el mundial de México 70, pero si eliges finales antes de este mundial éstas ya existen.

Alonso Vial Villarreal

¡Estos son datos interesantes! Ya hemos visto que cualquier videojuego tendrá su reglamentario error de inconsistencia. Sin embargo, hay algunos que son más gracios que otros.



♦

Por fa' ayúdenme con esto, ¿cómo puedo grabar en Turok 2 más de un archivo en un solo Controller Pak?

Jaime Farfán Molina

Desafortunadamente no se puede. Ahora, como en el Controller Pak se guardan una cantidad muy importante de datos (a diferencia que en el primero), se usan XXX páginas de información por archivo, en lugar de sólo 3, como pasaba con el primer Turok.

♦

En la página de nintendo.com vi que hablaban de un nuevo título de Mortal Kombat para el N64. ¿Es esto cierto?

Marcelo Andaur Plaza

Cuando veas alguna información en esa página o en la de nintendo.com/espanol puedes tener la certeza que es una información oficial. El juego de MK: Especial Forces, entra en el universo de MK más o menos de la misma forma en la que lo hizo MK Mythologies: Sub Zero. Aunque este es un juego de aventuras, los elementos de peleas muy al estilo de MK están presentes. En este juego los protagonistan serán Sonya y Jax, quienes lucharán contra Kano y sus secuaces. Se espera que este título haga su debut en el E3 ó un poco antes. Como siempre, aquí tendremos las últimas noticias de este juego.

♦

Supongo que ustedes saben lo que es profeta ¿verdad? si no, ahí les va: Profeta era alguien llamado por Dios para comunicarle algo al pueblo que lo obedecía, significa el que es llamado y viene del Hebreo que es: ¡¡NABI!! Sí con B, pero en el Zelda lo escriben con V, así que pienso que navi es un tipo de hada profeta, ya que es llamada por el Deku Tree (que sería como el papel de Dios) que llama a Navi, que sería como un profeta y va y le dice a Link lo que necesita (que sería como el pueblo), así que yo creo que el señor Miyamoto sabía esto, pero no muchos lo notaron.

Luis Cavazos

Pues es un dato muy curioso. En realidad es difícil saber si Miyamoto o alguien de su equipo sabía esto y por eso le pusieron ese nombre al hada Navi. Pero si no fue así, sí que es una coincidencia muy graciosa.

Les tengo la solución para eso de que si los Tips deben salir pronto o no. Yo creo que hay muchísimos jugadores que tienen la habilidad suficiente como para acabar un juego por ellos mismos, y la satisfacción es mucha; pero también hay otros que no tienen esa habilidad para hacerlo y después de hacer un gasto tan grande como fue el cartucho, tienen también derecho a ver el juego completo. Deberían hacer una guía especial (muy al estilo americano) que se vendiera aparte y que fuera sólo una guía de un solo juego, una guía con su estilo, para juegos como Turok 2, Zelda, etc. Aparte de que se ahorrarían mucho espacio en la revista normal.

Andrés Rogenhofer Y.

Últimamente en la revista he leído cartas de los lectores que me molestan mucho, al parecer les parece mal el hecho de que se den los trucos de los videojuegos, porque " le quitan el chiste al juego", pues déjenme decirles qué chiste tiene comprar la revista, para eso se compra ¿para qué mas? Estoy de acuerdo que a veces le quita sabor al juego, pero si no quieres que le quite sabor al juego, pues no leas esa sección de trucos. Me llamó la atención en una oportunidad la carta de un lector que decía "yo sé que me dirán que no lo lea, pero es imposible", pues déjame decirte que no, yo tengo el juego de Body Harvest y no lo había acabado cuando sacaron los Tips de este juego, yo sólo me puse la iniciativa de no leerlo y acabarlo por mí mismo y te puedo asegurar que sí se puede, sólo necesitas ser fuerte y no me parecería justo que por algunos, fueran a quitar los trucos, también deberían de pensar en los demás a los que sí les gustan este tipo de ayudas que Revista Club Nintendo les da.

Agustín Alejandro Villar Aréchiga

No encuentro la razón de por qué no ponen los tips de juegos nuevos, hasta que ya haya pasado tiempo, ya sé que para que los descubras por ti mismo, pero entonces los que no quieran ver los tips se podrían saltar esa sección y cuando los necesiten, podrían consultar esa parte y no tener que seguir jugando hasta hartarse y odiar el juego (en mi caso). Esta es mi opinión acerca de este tema que se ha tratado tanto. Para mí es la mejor solución o ya para qué poner esa sección, si cuando saquen los tips ya habré pasado esa parte (si no es que antes ya me desesperé y lancé el Nintendo por la ventana).

Alejandro Romero

Pues esto de las guías estratégicas sí que es un problema. ¿Ser o no ser? He ahí la cuestión.... Un lector hizo un apunte que nos pareció acertado: "Si publican las guías, los lectores tienen dos opciones: verlas o no. Si no las publican, nos quedamos sin opciones". Con toda la retroalimentación que hemos obtenido gracias a su ayuda, decidiremos qué hacer para darles en el gusto a la mayoría de lectores en el futuro.

♦

Dónde puedo adquirir el juego de Chrono Trigger, ya que una vez me lo prestaron y me gustó mucho, por favor ayúdenme.

Juan Fco. Yáñez A. "Crono"

En este momento es algo complejo encontrar cartuchos de SNES que ya llevan algo de tiempo. Publicamos tu mail por si alguien quiere ayudarte. Sin embargo también te recomendamos que no te dejes sorprender.

crono64@starmedia.com

♦

Hace unos meses me compré el Pokémon: Blue Version... y déjenme decirles que es de los mejores juegos que he visto. Muy enfocado a los chicos. El tema de Pokémon es muy bueno y muy entretenido, eso de juntar 150 "monitos" es algo fuera de lo común. Ya que por lo general en los RPG tu "party" o compañía era reducido. Otro factor que tiene mucho que ver y que está muy enfocado a los chicos, es que en realidad al ser vencido tu Pokémon no muere, sino sólo se desmaya... eso arregla los dolores de cabeza cuando un miembro de tu compañía moría a causa de los ataques y en algunas ocasiones ¡¡¡moría para siempre!!!
Evolucionar tu Pokémon, enseñarle técnicas, batallas con tus compañeros. Eso le da el sabor al juego. Lo que algunos lectores dicen acerca de que a los programadores y compañías se les acabaron las ideas es un tanto incierta. Hay ideas muy buenas y también hay unas muy terribles. Pero este título de Pokémon es una gran puerta para los jugadores más jóvenes al RPG. Pokémon es una probadita light para aquéllos que desean entrar al mundo de los RPG.

T.Rex

Pues nosotros no lo pudimos haber dicho mejor. Como mencionas, Pokémon es un RPG muy sencillo, ideal para los que quieran entrar a este fantástico mundo, pero que para algunos expertos puede parecer muy sencillo. Sin embargo, lo más im-

portante en este juego es el aspecto creativo. Es por eso que ha permanecido en el gusto de los videojugadores japoneses por tantos años.



El Comentario del Mes

Hace años que quiero enviarles esta historia y que espero les sirva a los niños que quieren un Nintendo 64: Cuando yo tenía 8 años, el juego de moda era el Atari, hasta ese entonces, era la mejor máquina de entretenimiento casero, el mejor videojuego del momento. Como todo niño, le dije a mi papá que quería que me lo comprara a lo que me respondió que no podía, por no contar con el dinero para comprarlo. Cuando cumplí los 13 años, llegó la primera máquina de videojuegos de Nintendo a nuestro país, simplemente un Nintendo. Atari desapareció prácticamente del mercado y se inundaron las tiendas de este magnífico videojuego. Obviamente, volví a decirle a mi padre que me lo comprara a lo que respondió de igual manera. Yo veía con desesperación que mis amigos jugaban al Nintendo y que me contáran sobre sus experiencias, veces, me dejaban jugar. Pero no es lo mismo jugar con el del vecino que con el tuyo. Llegó el Super Nintendo. O es, o es mío me dije, y así fue. Trabajando en verano, juntando todo el dinero que ganaba, logré comprarlo. Al fin me hice de mi videojuego y ya no hubo poder en el mundo que lo quitara de mis manos. Bueno, sí hubo uno: La Escuela. Pero no crean que por lograr buenas calificaciones, extrañamente, cuando tuve el Super Nintendo, fue cuando mis calificaciones mejoraron. Después de un tiempo lo tuve que vender para costear mi carrera universitaria. Fue muy doloroso para mí, entregárselo al señor que se lo vendí, y a mis 19 años, lloré porque estaba vendiendo algo que había deseado con todo mi corazón y que por necesidad, y no por gusto, tuve que deshacerme de él. Hoy, he terminado mi carrera de Contador Público ¿y saben qué?, hoy gano lo suficiente como para comprarme un Nintendo 64 cada mes.

Chicos que no pueden comprar un Nintendo 64, échenle todas las ganas posibles y verán que lo que les digo es cierto, trabajen duro si quieren comprar su Nintendo o cualquier otra cosa, no se queden esperando a que se los compren y estudien mucho, si no, no van a poder disfrutar de estos juegos.

Juan García Yáñez

Estas son el tipo de cartas a la que uno no le puede sacar la vista sin emocionarse.

Déjanos contarte amigo que te entendemos muy bien, debido a que nuestra historia como revista está llena de historias como la tuya.

Muchas de las personas que comenzamos esta publicación, algunas ya no colaboran con nosotros, nos iniciamos jugando en un Atari, para luego conocer a lo que hasta ahora nos mantiene en el mundo del videojuego, la marca Nintendo.

Agradecemos el que tengas esta actitud con la nueva generación de videojugadores y les des el ánimo y el camino para lograr lo que que quieren, jugar videojuegos.

♦

¡Bueno, bueno! Todo mundo al escuchar la palabra NINTENDO lo primero que se les viene a la cabeza es: Tecnología de primera, excelentes videojuegos, fabulosos proyectos, pero (y disculpen mi ignorancia) ¿Qué significado tiene la palabra NINTENDO? ¿A quién se le ocurrió llamarle así? ¿Cuáles fueron sus inicios?

Azucena

Esta es una pregunta no muy frecuente pero que cada cierto tiempo aparece ante nuestros ojos. A pesar de que la respuesta ya la hemos publicado anteriormente, sabemos que son muchos los videojugadores de la nueva generación que se formulan esta inquietud, y nosotros estamos para responderles.

El nombre de esta compañía se lo puso el Sr. Fusajiro Yamauchi en 1893 (de hecho el nombre original de esta empresa era Yamauchi Nintendo & Co.). Esta compañía comenzó sus funciones en el año 1889 fabricando una baraja de naipes japoneses de nombre "Hanafuda". Al ser este un juego de azar, el nombre de Nintendo le pareció bastante adecuado al Sr. Fusajiro (abuelo del actual presidente de Nintendo: Horoshi Yamauchi), pues significa algo así como: "Que sea lo que el dios quiera".

Bueno querida amiga, esperamos haberte contestado claramente.

Palabras del Dr. Mario

A todos aquellos afortunados que poseen la dirección e-mail de Nintendo, les aclaramos que debido al altísimo tráfico de correrspondencia electrónica que tenemos, sólo estamos recibiendo sus mails pero no contestándolos. Sus respuestas las hacemos en estas páginas de papel en las secciones estábles como "Dr. Mario", "Mariados y "Club Nintendo Responde".

:-)

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
BATTLETANX (Nintendo 64)	Tener todas las armas	Ingresa el código PLVRZM
BATTLETANX (Nintendo 64)	Activar el modo "rana"	Ingresa FRGZ
BATTLETANX (Nintendo 64)	Ser Invencible	Ingresa MSTSRVV
BATTLETANX (Nintendo 64)	Tener disparos ilimitados	Ingresa LTSFBLLTS
BATTLETANX (Nintendo 64)	Tener vidas ilimitadas	Ingresa LVFRVR
BUCK BUMBLE (Nintendo 64)	Tener vidas infinitas	En la pantalla del título presiona L, R, B, A, Z, Izquierda, Derecha.
BUCK BUMBLE (Nintendo 64)	Ser Invencible	En la pantalla del título mantén presionado Z y presiona R, R, L, L, Arriba, Abajo, Derecha.

a fondo

SUPER SMASH BROTHERS



Seguramente algún día se te ocurrió hacer un videojuego y tal vez pensaste en combinar a tus personajes favoritos, pues déjanos decirte que Nintendo ya lo hizo y nada más, ni nada menos que con las estrellas de sus mejores títulos, ¡ Sí ! los más famosos personajes del mundo de Nintendo se conjuntan en un juego que para sorpresa de todos es de pelea y para no dejar de asombrarte, imagínate que es un título de pelea de cuatro peleadores a la vez, lo que te asegura toda una revolución en pantalla. Y para darle más onda aún, cada uno de los escenarios están basados en un juego de éxito.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores



El juego cuenta con un porcentaje de daño que se ve en la parte inferior de la pantalla, que va disminuyendo conforme vas recibiendo ataques del oponente, pero con incrementar este porcentaje al 100% no es suficiente, ya que además tienes que lanzar a tu contrincante fuera del escenario con algún ataque fuerte y así no darle oportunidad de recuperarse.

La mecánica del juego es básica, necesitas atacar a tu o tus oponentes para incrementar el porcentaje que está en la parte inferior de la pantalla, ya que al causarle bastante daño, cambia de color el porcentaje y en ese momento es cuando tienes que aplicarle algún ataque o poder de gran fuerza para sacarlo del escenario y de esta manera eliminar a tus oponentes, te recordamos que si no le causas el suficiente daño él puede recuperarse y regresar a la batalla, obviamente cuando juegan 4 a la vez es la locura y tal vez lo mejor no es concentrarte en algún peleador en especial, más bien te vas cuidando de todos y aprovechas el momento para dañar a quien te esté atacando sin confiarte de los demás, ya que nunca faltan los oportunistas que te sacan del juego mientras tú estás peleando con otro.



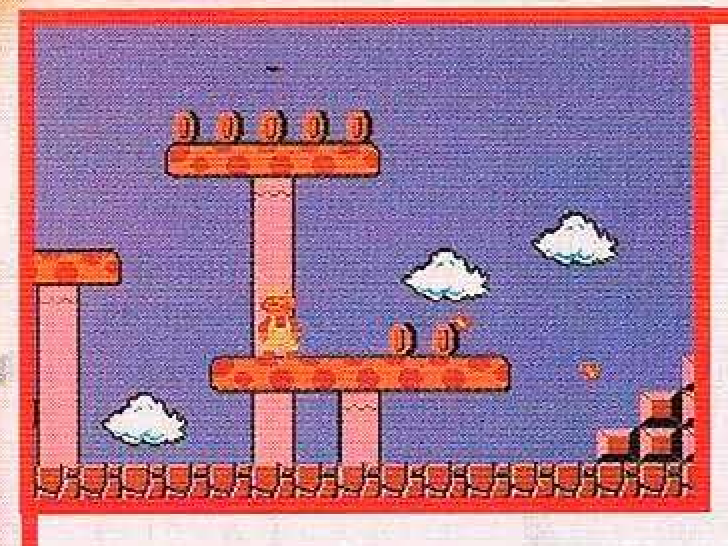
Personajes





Mario

Nuestro más veterano héroe de los videojuegos y por supuesto que no podía faltar en un juego singular como este. La apariencia del personaje es muy similar a la que todo mundo conoce del Super Mario 64, se puede decir que es un personaje bastante balanceado, ideal para comenzar a jugar.



Mario apareció por primera vez en el juego de Donkey Kong, pero seguramente mucha más gente lo conoce por el legendario título de Super Mario Bros., pero también apareció en infinidad de juegos de los cuales los más representativos son Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Mario Bros. (Arcade/NES), Super Mario Bros. 1, 2, 3, Dr. Mario (NES), Super Mario Land 1, 2 (Game Boy), Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Super Mario RPG (SNES), Super Mario 64, Mario Kart 64 (N64), recientemente Mario Party (N64) y próximamente la nueva versión del original Super Mario Bros. para el Game Boy COLOR.





Es un peleador bastante fuerte, pero su velocidad no es buena, por lo cual, necesitas aprovechar su poder sin confiar mucho en tu habilidad para escapar. En este juego el personaje nos da una idea de cómo se verá la nueva versión de Donkey Kong para el Nintendo 64.



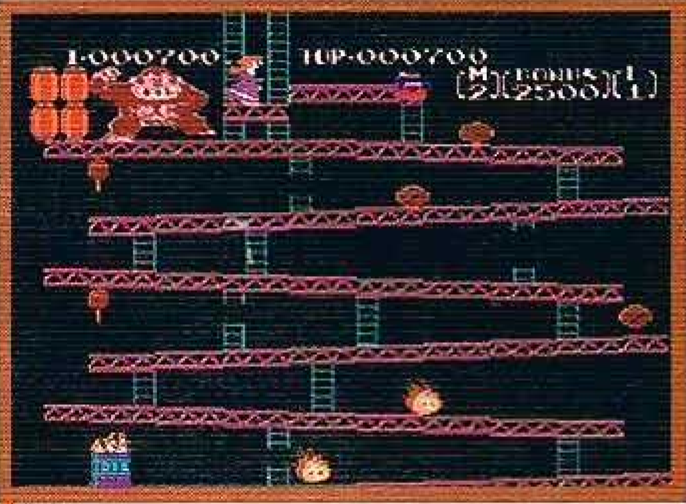


Link

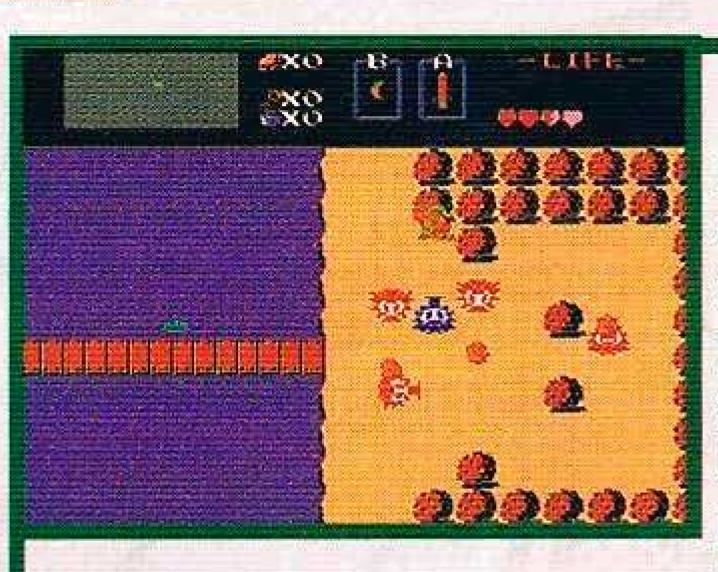
El héroe de aventuras por excelencia, se involucra en un juego de un género que nada tiene que ver con su origen. Link es bastante rápido, además cuenta con poderes para atacar a larga distancia, se puede decir que se necesita un poco más de experiencia para dominar a este personaje.







Un villano que a fin de cuentas se convirtió en un héroe más de Nintendo, para los jóvenes pensar en Donkey Kong seguramente los remite al más famoso de sus juegos que fue sin duda Donkey Kong Country, pero su origen fue mucho más modesto en el primer videojuego de Nintendo, un título revolucionario en su época junto al mismísimo Mario. Los juegos más importantes donde ha participado son Donkey Kong, Donkey Kong Jr. Donkey Kong 3 (Arcade/NES), Donkey Kong (Game Boy),Donkey Kong Country (SNES), DK Jr. en Super Mario Kart, Mario Kart 64 (N64).



Desde luego que el origen de este título fue de gran emoción para los que adoramos los juegos largos y de gran reto, pero sin duda el más espectacular de la serie es: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el mejor juego de nuestra época, estos son los títulos donde Link apareció: Legend of Zelda, Legend of Zelda: Adventure of Link (NES), Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy), Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES), Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy COLOR).

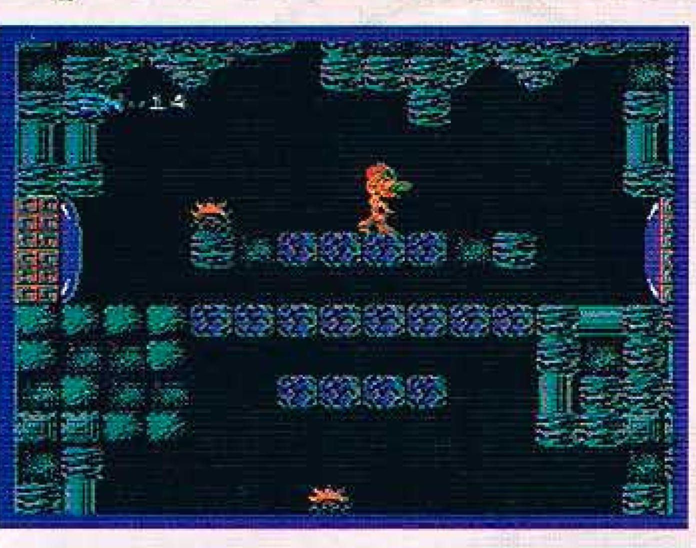


Samus

Este personaje tiene velocidad, todos sus ataques son a corta distancia del oponente, lo que quiere decir que si eres un súper corredor, no será tu mejor opción.



Este personaje nos hace recordar las palabras que Shigeru Miyamoto dijo en una conferencia sobre que él no está trabajando en el proyecto de Metroid para el Nintendo 64. ¿¿¡O sea que sí hay tal proyecto!??



Tal vez Metroid no sea una saga muy grande, pero sí lo suficientemente buena para contar con un gran número de fans y los únicos tres juegos donde ha aparecido son: Metroid (NES), Metroid II (Game Boy), Metroid III (SNES) del cual la primera versión fue la que más misterio provocó porque se desconocía el sexo del personaje.

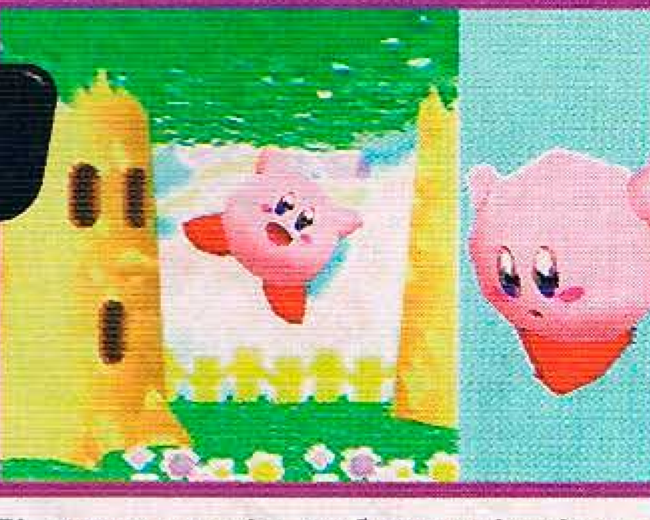
Yoshi

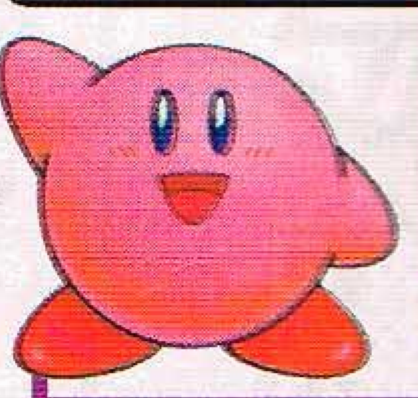


Es fuerte pero sus movimientos son un poco raros o más bien se nos hace raro manejar al tierno Yoshi, con ataques. La mayoría de sus movimientos son lentos, pero cuenta con la caída muy al estilo de Yoshi Story, lo suficientemente rápida para sorprender al oponente.

Su primera aparición fue más o menos reciente, en el Super Mario World o sea el primer título del Super Nintendo y después apareció en Yoshi (NES/ Game Boy) para posteriormente tener su estelar en Super Mario World 2: Yoshi's Island, también apareció en Super Mario Kart (SNES) y Mario Kart 64 (N64) y el más espectacular es sin duda, Yoshi's Story y habría que hacer la anotación que se extrañó mucho su participación en Super Mario 64.

Kirby





El personaje más variado y dinos si no, ya que tiene su peculiar habilidad de copiar los poderes, de hecho se queda con sus propios poderes y se suma alguno del oponente al que se traga. En el "gorrito" te das cuenta que poder tienes.

La bola rosada se cuela en un título de pelea y no es para extrañarnos, ya que este amigo ha estado en una serie de juegos que no siguen una línea muy definida: Kirby's Dream Land, Kirby's Dream Land 2, Kirby's Pinball, Kirby's Blockball, Kirby's Star Stacker (Game Boy), Kirby's Adventure (NES), Kirby's Super Star, Kirby's Avalanche, Kirby's Dream Course, Kirby's Dream Land 3 (SNES) y por cierto, ahora que lo recordamos seguimos esperando la versión de Kirby para Nintendo 64.





Fox

Con un balance bastante bueno, Fox es uno de los personajes más fáciles para adaptarse, y al jugar con Fox es como si cobrara vida desde aquéllos cinemas display en tiempo real del Star Fox 64.



De todos los personajes, tal vez éste sea el que menos ha participado en juegos, pero con un éxito más que comprobado, demuestra cómo es uno de los favoritos desde su versión en el Super NES llamada Star Fox y la última llamada: Star Fox 64 para el N64.



Pikachu

Es el personaje que Nintendo le imprime un ángel especial y se convierte en el favorito de los pokémon, no es fácil llegar a dominarlo por lo raro de sus poderes, pero no por eso es pieza fácil al enfrentarlo.



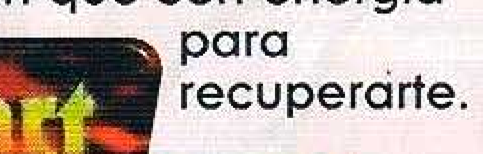
Pokémon es el más nuevo de los personajes de Nintendo y no por eso, hay pocos juegos de hecho en América sólo están las versiones de Pokémon Azul y Roja para Game Boy, pero en Japón hay dos versiones más, además de Pokémon Stadium para el Nintendo 64.



Items

En cualquier momento aparecen ítems en las escenas o a veces aparecen cajas que contienen estos ítems, pero la misma caja la puedes utilizar como arma para atacar a los oponentes.

El juego de Zelda aporta su toque, con estos Contenedores de corazón que son energía para recuperarte.





MaximTomato



La típica energía de Kirby te puede salir en cualquiera de las cajas que contienen ítems y recuerda que el enemigo te puede ganar a tomarla.

Star

De Super Mario Bros. llega la Estrella que te da la invencibilidad por unos momentos para que aproveches y ataques a tus oponentes.







BeamSword

Una espada muy útil para atacar a larga distancia.

Arma similar al bate, pero de menor impacto y mayor velocidad.

Harisen





HomerunBat

¿Quieres batear con ganas? Esta es el arma ideal.

StarRod



El arma que utilizas al final de los juegos de Kirby, también la puedes utilizar en este juego.



El arma láser de Star Fox es de gran utilidad, pero es algo lenta, lo mejor es utilizarla cayendo.

LayGun

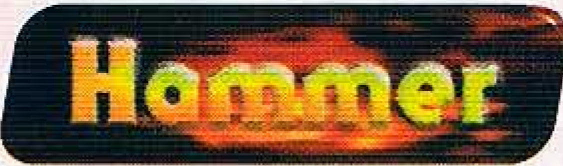
FireFlower



La Fire Plower de Super Mario Bros. hace la función de lanza llamas, bastante efectiva.



El martillo del clásico Donkey Kong, te cubre por todos lados, será muy difícil que algún enemigo se te acerque y además se escucha la típica melodía que recordarás de inmediato (si alguna ves jugaste el clásico Donkey Kong).





Estas bombas son como minas que causarán gran daño al oponente que se le ocurra pasar sobre ellas.

MotionSensorBomb

BombTrooper



Las bombas que pueden tomar vida propia o simplemente, lánzalas contra los oponentes.

Bumper

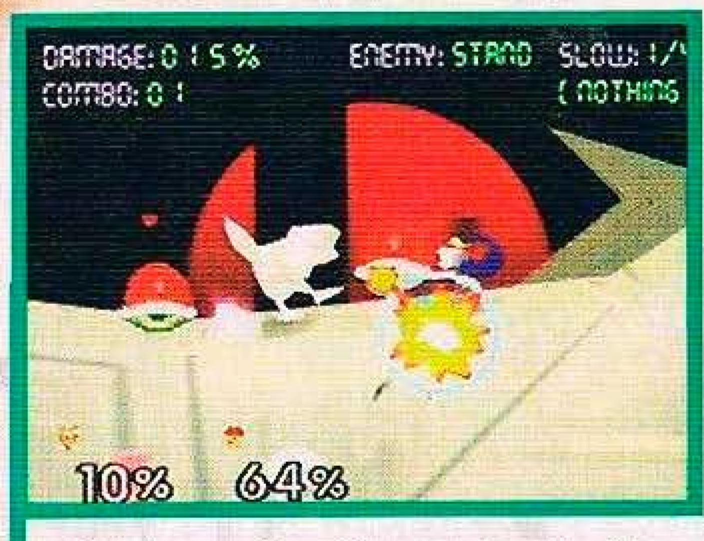
Estos ítems provocan que reboten los enemigos, cosa de la que puedes sacar ventaja para atacarlos.



GreenShell

El caparazón verde lo puedes utilizar para dar un solo impacto a los oponentes.





En cambio los caparazones rojos impactan varias veces y duran un instante moviéndose de lado a lado.

Redhell

El juego cuenta con una secuencia especial en la cual te vas enfrentando a los oponentes y también con algunas cosas curiosas.
Otro detalle en el que vale la pena hacer un énfasis especial son los escenarios.
Cada uno de los escenarios en los que te enfrentas a tus enemigos tienen características propias de los juegos originales, pero además de las características, cada escenario tiene sus elementos que intervienen en la batalla.
A continuación veremos estos escenarios y hablaremos un poco de ellos.



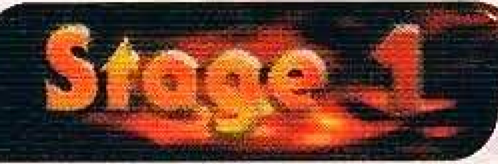


MonsterBall



Estos son algunos de los pokémon que salen al activar las Monsterball, (nótese la pokemanía).





Escenario del juego de Zelda donde aparecen algunos torbellinos que te pueden atrapar y lanzarte por los aires a lo más alto, además de dañarte.





En esta escena te enfrentas a un grupo de Yoshis, por lo cual no te puedes concentrar sólo en uno, más bien vas nivelando la pelea para evitar que te sorprendan.







Stage 3

La pelea en esta escena se desarrolla sobre Great Fox y no te sorprendas si pasa alguno de los Star Wing y te dispara, el escenario es pefecto para ejemplicar lo que te decíamos de las escenas basadas en los juegos originales.
Aquí podemos ver cómo al separarse los peleadores, la cámara se aleja dando una panorámica de casi toda la escena, esto de que la camara se aleje es muy común cuando juegan 4 personajes en el modo de VS.





En este primer Bonus, tienes que eliminar a todas las dianas (blancos) que hay en la escena, pero no es tan fácil, ya

Bonus Stage 1



que hay ciertas dianas que tienes que dejar al final y sólo así puedes completar la escena. Según el personaje es el bonus.

Esta escena es onda futurista, donde hay varios lugares que pueden ser fatales si no dominas los saltos, además que si



Stage 5

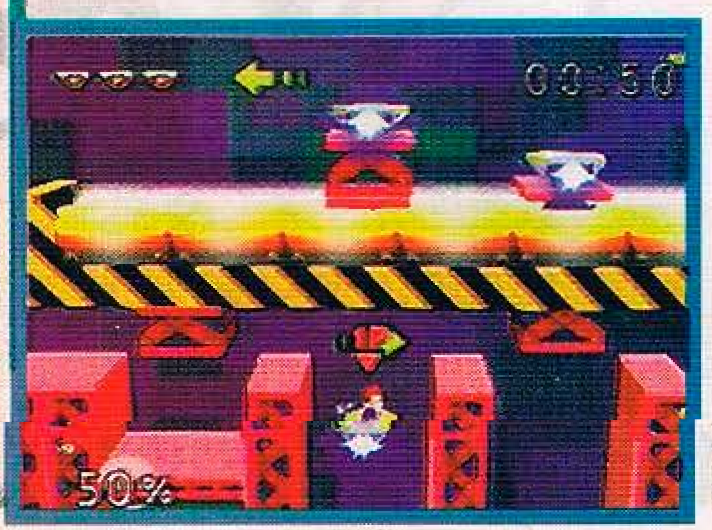
te lanzan contra la compuerta, puedes ser sorprendido por uno de los Pokémon que te hacen volar a gran distancia.

Bonus Stage 2

Este es el segundo Bonus, aquí el objetivo es pararte sobre cada una de las plataformas que hay en la



escena, sólo que según el personaje, es un bonus específico, aquí Donkey Kong y Mario comparten éste, con estructuras del estilo del primer Donkey Kong.



En esta escena, una plataforma en la parte de abajo se mueve de lado a lado, así que no te puedes confiar en caer siempre



Stage 4



en ella, además aquí siempre se enfrenta a 4 personajes, uno te ayuda y dos son tus oponentes.

Viejos conocidos de Mario hacen su aparición en esta que es su escena, si observas un poco, al fondo verás al camarógrafo por excelencia.

Stage 6



Aquí tú y dos jugadores controlados por el CPU, se enfrentan al Donkey Kong Gigante, cosa nada fácil, ya que con cualquier golpe te saca del escenario y si tienes suerte, caes en un barril que está en movimiento en la parte inferior tipo DKC.



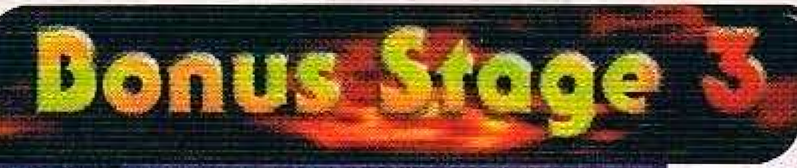
Los escenarios son interactivos, como en este caso, donde el árbol sopla para provocar viento que te puede sacar de la escena. Aquí te enfrentas a varios Kirbys, cada uno con diferentes habilidades.



Stage 7

En esta escena no te caes al vacío por la lava, pero esta misma va







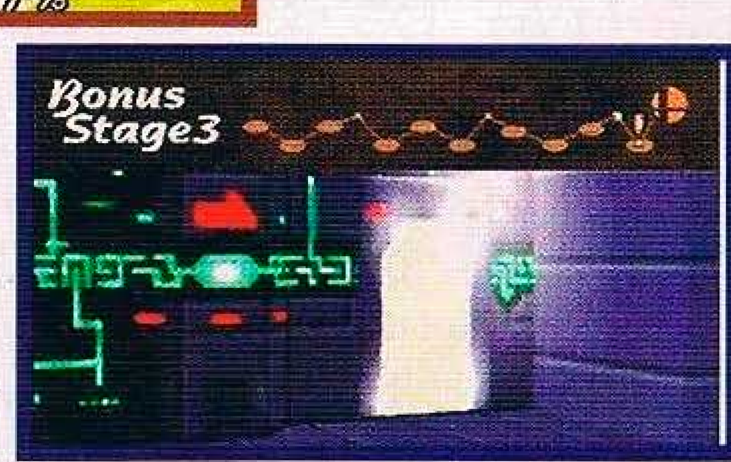
subiendo y es un factor de presión para terminar rápido con el oponente.



Aquí te enfrentas a uno de los personajes que por su efecto visual, impactó en su época, se trata de Metal Mario, no es un oponente fácil de vencer y como ves, la escena es bastante corta en comparación con las demás.







Esta escena es genérica para todos los peleadores, se trata de una carrera contra el tiempo, donde tienes que bajar por cinco pisos hasta la puerta de salida pero zigzagueando y en tu camino hay enemigos, que lo mejor es no enfrentarte a ellos.



Aquí te enfrentas a 30 enemigos que son la base de los peleadores, o sea, los polígonos. Similar a la escena de Yoshi.





El jefe Final es toda una sorpresa que tiene que ver con la presentación.

Al terminar el juego te llevarás una grata sorpresa, ya que después de creer y haber visto todo, te darás cuenta que el juego tiene un extra más y mira ¡qué extra! se trata de un peleador más.





Pero como no queremos quitar la emoción de descubrirlos por ti mismo, cuidamos las fotos, pero cuando menos te damos el primero, se trata de un Pokémon que con sus poderes pone a dormir a Mario.



Claro que si eres observador y además sabes de todos los juegos de Nintendo, sabrás quién es este personaje o quieres que te digamos la fórmula.





tips de THE LEGEND OF ZELDA OCARINE OF TIME

Ya estamos una vez más de regreso para terminar con esta guía básica para The Legend of Zelda: Ocarina of Time, así que no perdamos más tiempo y regresemos a defender Hyrule del maligno Ganondorf. Si recuerdas, Link consiguió el Lens of Truth cuando fue al pasado, sin embargo antes de dirigirte al futuro, deberás ir al castillo de Hyrule en donde encontrarás una extraña piedra, destrúyela para encontrar la cueva de una Great Fairy y obtener el Din's Fire. Ahora sí, dirígete a Kakariko Village pero en el futuro, así conseguirás la canción "Nocture of Shadow" para llegar a la entrada del Shadow Temple, no sin antes encender todas las antorchas para entrar.

Shadow Temple

¿Qué necesito para poder entrar?

Lens of Truth, Din's Fire, Nocture of Shadow

¿Qué encuentro aquí?

5 Llaves
5 Skulltulas
Hover Boots

1.-Cruza el precipicio y traspasa la pared falsa. Ahora entra en la pared falsa de la izquierda (de aquí en adelante podrás ver las paredes o pisos falsos con Lens of Truth, pero no olvides que al usarlo gastarás algo de magia), aquí adentro encontrarás a un viejo conocido que te dará las Hover Boots, además en el cuarto donde encuentres a un zombie y un par de murciélagos obtendrás el tan necesitado mapa.



2.-Ahora regresa al cuarto en donde está la estatua en el centro, colócate las Hover Boots y empuja el bloque de la estatua 2 veces (en contra de las manecillas del reloj) para abrir la reja, ahora corre y camina por el vacío con las botas. Así llegarás a un cuarto con un ojo en el centro, en el camino de la derecha encontrarás a unas momias que tienen el Compass.







3.- Ahora ve al cuarto donde está el ojo y entra por el camino de la izquierda para llegar hasta un par de muertes que están girando con sus machetes, recolecta todas las Rupees blancas para obtener la primera llave.





4.-Regresa nuevamente al cuarto del ojo y pon una bomba en la pared de en medio y entra por la puerta encadenada. Dentro del pasillo, ten cuidado con los obstáculos, ya que la mayoría aparecen frente a ti. Saliendo del pasillo, mantén las botas para que se te facilite cruzar por los precipicios y evitar las guillotinas. Al llegar con la calavera guerrera, toma el camino de la derecha cuando la plataforma se encuentre en la parte más baja para cruzar sin ningún problema, ahora recolecta las Rupees blancas para abrir la reja. Así llegarás hasta un cuarto con unas plataformas con puntas en el techo; en la pared del lado derecho podrás mover un bloque para evitar que las plataformas te aplasten, llévalo hasta el fondo para subir en él y alcanzar los cofres del techo. Activa el switch para obtener la segunda llave.







5.- Regresa al gran cuarto de los precipicios y ve hacia el camino del centro, utiliza el Lens of Truth para ver las plataformas invisibles y alcanzar la puerta encadenada. En el siguiente cuarto recolecta las Rupees blancas para abrir la reja, ten cuidado con las puntas que son invisibles. En el centro del cuarto de la calavera, sube por la escalera y lanza al centro de ésta, una de las bombas que están cerca y así obtener la tercera llave.









6.-Ve al cuarto anterior y entra por la puerta encadenada. En el corredor encontrarás gigantescos ventiladores que te arrastrarán, aquí que te recomendamos utilizar las Iron Boots. Más adelante, sobre la puerta, verás un ojo de los que se destruyen con las flechas y del lado izquierdo verás un camino que sólo utilizando las Hover Boots e impulsado por el aire podrás alcanzar. En el siguiente cuarto encontrarás a 2 momias y un par de navajas en el piso, pon una bomba en el montículo de la derecha y usa el Lens of Truth para encontrar el cofre con la cuarta llave.







7.- En el siguiente cuarto empuja el bloque hasta la escalera, sube por ella y salta sobre el bote para tocar la ocarina sobre el símbolo de la Triforce, así la barca te llevará por un nuevo camino, cuando Navi te avise, salta hacia el lado izquierdo del bote para evitar caer al vacío. Ahora entra por la puerta de metal y combate a las manos (utiliza el Lens of Truth para ver las paredes). En la puerta de la derecha hallarás 2 paredes de madera que se aproximan peligrosamente, utiliza el Din's Fire para detenerlas y obtendrás el Boss Key. Regresa al cuarto de las paredes invisibles y entra por la puerta que está del otro lado del cuarto, derrota a la mano invisible para obtener la quinta llave.







8.-Regresa hasta donde te dejó la embarcación, dirígete cerca de donde está el pilar del otro lado del abismo y lanza una flecha de fuego a las bombas bajo el pilar para tirarlo y así cruzar el abismo, ahora entra por la puerta encadenada. Utiliza el Lens of Truth para alcanzar la puerta del jefe.





9.-Bongo Bongo: Tal vez llegues a pensar que este jefe sólo es un par de manos, sin embargo, utilizando el Lens of Truth verás su cuerpo. Trata de mantenerte fuera del centro del bongo (tambor) para que las manos no se muevan demasiado y en cuanto veas





Una vez que hayas derrotado a Bongo Bongo, Link obtendrá el Shadow Medallion (sólo falta uno para completar el camino a Ganondorf). Inmediatamente emprende el camino a Gerudo Valley. Para cruzar por el puente roto, utiliza el Longshot. Una vez que llegues a Gerudo Fortres, cuídate de no ser visto por las guerreras o te encerrarán, sin embargo puedes pegarles con la espada o con flechas. Tu objetivo en esta parte del juego es rescatar a 4 carpinteros que están presos dentro de la fortaleza así que empezaremos con el recorrido.



1.-Comencemos con la puerta del lado izquierdo, cerca de donde te botan cuando te capturan, toma la primera puerta, ahí encontrarás al primer carpintero al igual que su guardia, ten cuidado de no recibir muchos golpes ya que de lo contrario te enviarán al bote. Ya que liberes al primer carpintero, sal por la puerta contraria de donde entraste.

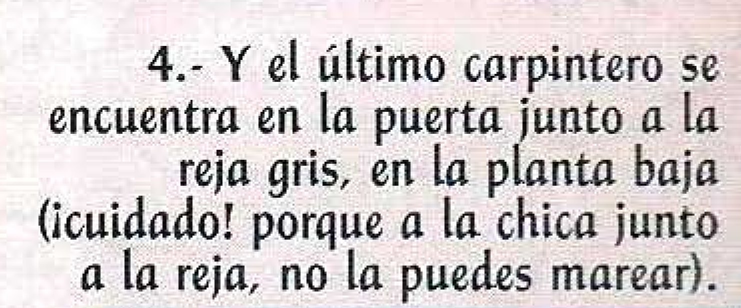




2.-Entra por la puerta del centro y cuando encuentres el primer camino a la derecha tómalo para salir en un nivel superior, ahora sólo entra a la puerta que se encuentra a la derecha para encontrar al segundo carpintero.

3.-Sal por la puerta contraria de donde entraste y llegarás a un nivel superior, y entra en la puerta de la izquierda. Ahora utiliza el Longshot en las vigas del techo para alcanzar la salida de enfrente, afuera una vez más, sólo déjate caer a la izquierda y entra en la puerta e inmediatamente prepara el arco, ya que un guardia no tardará en pasar y así llegarás hasta el tercer carpintero.





4.- Y el último carpintero se encuentra en la puerta junto a la reja gris, en la planta baja (¡cuidado! porque a la chica junto a la reja, no la puedes marear).



Bongo Bongo

que una de ellas trate de atacarte, lánzate sobre la otra, así, cuando la mano que inició el ataque regrese, le puedas pegar fácilmente. Ahora, rápidamente activa el Lens of Truth para ver el ojo del enemigo, enfócalo con la ayuda de Navi y equipa el arco para darle un flechazo certero. Cambia a la espada para atacarlo masivamente y cuando se recupere desactiva el Lens of Truth (para que no gastes magia). Repite la secuencia para vencerlo fácilmente.





Ya que hayas conseguido el respeto de las guerreras Gerudo, ahora sube a la torre junto a la gran puerta para que te abran el paso hacia Haunted Wasteland, un desierto en donde deberás seguir las banderas rojas hasta alcanzar un templo (para cruzar el río de arena, utiliza el Longshot sobre las cajas que están del otro lado). Cuando llegues a la construcción, utiliza el Lens of Truh para ver al Poe que te guiará por el resto del camino hasta el Desert Colosus.



Entra al Spirit Temple, pero no podrás avanzar en él, al salir del templo te encontrarás una vez más con Sheik, quien te dará la canción de Requiem of Spirit, para que regreses como niño y puedas entrar al Spirit Temple.



Spirit Temple (niño)

¿Qué necesito para poder entrar?

Requiem of Spirit

¿Qué encuentro aquí?

5 Llaves, 5 Skulltulas
Silver Gauntlet



1.- Al entrar al templo, habla con Nabooru para entrar por el agujero en la pared; en el siguiente cuarto acércate a la estatua del centro para que cobre vida, ahora arrójale una bomba para deshacerte de ella y así abrir las puertas. Entra por la de la izquierda, derrota al esqueleto y lanza el Boomerang de tal forma que le pegue al switch que está detrás de la reja para que ésta caiga y te permita pasar hacia el siguiente cuarto. Adelante encontrarás a una serpiente que copia todos tus movimientos, haz que se mueva hacia donde está la puerta y activa el switch con la resortera para encender una antorcha y así eliminar a la serpiente y seguir adelante. En el siguiente cuarto encontrarás unas Rupees blancas, recoléctalas para abrir la reja, ahora prende un Deku Stick para encender las siguientes antorchas y encontrar la primera llave.







2.- Sal por la siguiente puerta para regresar al cuarto donde estaba la estatua y entra por el hueco en la pared para encontrar una puerta encadenada. Escala por la pared, derrota al guerrero lagartija y activa el switch que revelará el cofre que contiene unas Bombchu, ahora enfoca la piedra que está en la pared y suelta una Bombchu para que la luz del sol pueda entrar, activar el switch que está en el piso y abrir los barrotes que bloquean la puerta. En cuanto llegues al gran salón, verás una estatua a la izquierda, tírala hacia el nivel inferior para activar el switch y abrir la puerta que se encuentra arriba. Sube por el corredor y en el siguiente cuarto debes recolectar las Rupees blancas para encender una antorcha, ahora enciende todas las antorchas del cuarto con un solo Deku Stick para que salga un cofre con la segunda llave. Lo único que falta, es que empujes el bloque gris que tiene el switch del sol para abrir la puerta al siguiente cuarto. Adelante encontrarás otra puerta encadenada que mantiene encerrado al subjefe.



4.-Una vez que logres derrotar al subjefe, sal por la puerta que está detrás de la columna y llegarás hasta los Silver Gauntlets. Ahora regresa a Temple of Time para viajar al futuro y regresa al Spirit Temple.



3.-Sub-Jefe: Antes que nada déjanos avisarte que cada golpe de este guerrero es letal, ya que te bajará cuatro corazones, por lo que deberás esquivar sus ataques y contraatacar, pero ¡cuidado! porque entre más golpes le des, le irás quitando parte de su armadura, poniéndose más liviano y aumentando su velocidad. Sin embargo si haces que derrumbe los pilares que se encuentran en el cuarto, ellos te darán corazones extras.



Spirit Temple (adulto)

¿Qué necesito para poder entrar?
Silver Gauntlet

¿Qué encuentro aquí?
5 Llaves
5 Skulltulas
Mirror Shield



1.-Empuja el bloque que está en el camino de la derecha, destruye al enemigo que se encuentra en el centro del cuarto y activa el switch que está en el techo. Entra por el camino de la izquierda y toca la ocarina sobre el símbolo de la Triforce y ve por el cofre utilizando el Longshot para encontrar el Compass. Regresa al cuarto anterior y ahora entra por la puerta de la derecha, toma todas las Rupees blancas para así abrir la reja al siguiente cuarto donde encontrarás una llave.







2.-Regresa al cuarto donde está la puerta encadenada y entra por ella. En el siguiente cuarto sube por la pared y mueve el espejo para alumbrar el switch correcto que abre la reja de la siguiente puerta.

Sube las escaleras y utiliza las Hover Boots para alcanzar la mano de la estatua, toca la ocarina sobre el símbolo de la Triforce y utiliza el Longshot para alcanzar el cofre que te dará la segunda llave. Déjate caer y enciende las dos



antorchas que están al pie de la estatua para recibir el Mapa. Regresa arriba y entra por la puerta encadenada.

3.-Recorre el pasillo hasta llegar a un cuarto con varios precipicios, elimina a las serpientes utilizando las flechas de fuego, así abrirás la reja al siguiente cuarto. Ahora, acércate a alguna de las estatuas y trata de guiarla hacia el switch que está en el piso (congélalo con el Longshot) para que puedas abrir la puerta que te guiará nuevamente hacia el Iron Nuckle.



4.-Después de derrotar nuevamente a esta amenaza, avanza al siguiente cuarto y encontrarás el Mirror Shield. Regresa al cuarto de las estatuas y refleja la luz que entra por la grieta hacia el switch que está en la pared para abrir la siguiente puerta y obtener la tercera llave. Regresa al cuarto en donde estaban las serpientes y entra por la puerta encadenada, destruye a los guardias y sube por la pared (utiliza el Longshot para subir rápidamente) y sigue por la siguiente puerta. Ahora colócate sobre el símbolo de la Triforce y utiliza la ocarina, en el siguiente cuarto deberás buscar el ojo detrás de una de las puertas, tírale una flecha, utiliza el Longshot en la clavija del techo y activa el switch que está sobre la plataforma para tener acceso al cofre que tiene la Boss Key.





5.-Regresa al cuarto anterior (donde está el símbolo de la Triforce) y entra por la puerta lateral, realiza un ataque circular cerca del switch para abrir paso a la siguiente puerta. Elimina a





todos los peligros, destruye el muro que está junto al gran espejo y muévelo para que la luz siga el



camino hasta el cuarto de donde provienes. Ahora colócate bajo el espejo, refleja la luz hacia el switch que está en la pared y así bajarás a la altura de la cabeza de la gran estatua, refleja la luz sobre la cara



para descubrir el camino. Utiliza el Longshot para alcanzar la entrada donde se ocultan las malévolas brujas, sin embargo, antes deberás enfrentarte a otro Iron Knuckle.



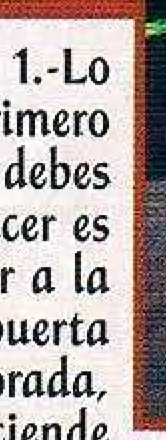
Twinrova



Ahora lo que debes de hacer es juntar 3 poderes del mismo elemento en tu escudo y automáticamente se activará para lanzar un poderoso ataque; si recibes 2 ataques diferentes tu escudo nulificará la magia y no podrás atacar.

6.- Twinrova: Antes que nada debes tratar de alejarte de la bruja que te va a atacar, defiéndete con el Mirror Shield para rebotarle la magia a la otra bruja, mientras pase cerca del rango de la magia. Repite esto un par de veces y se fucionarán para atacarte con mayor intensidad.

Cuando le pegues a las Twinrova, lánzate para atacarlas con la espada antes de que se recuperen, así lograrás vencer a tales hechiceras.





Ahora recibirás el último medallón que te abrirá paso hacia el castillo de Ganondorf. ¿Qué esperas? Hay que acabar con el malévolo rey. Antes que nada debes emprender tu camino al Temple of Time ya que ahí encontrarás a una persona que ha esperado a Link anciosamente por siete años, ella te dará la Arrow Light y estarás listo para enfrentar al temible Ganondorf.



Gannon's Castle





¿Qué necesito para poder entrar?

Fire Arrow
Light Arrow

¿Qué encuentro aquí?

2 Llaves
3 Skultulas
Golden Gauntlet

1.-Lo primero que debes hacer es entrar a la puerta morada, enciende la antorcha que se ve a lo lejos con la flecha de fuego, así podrás ver un camino, sin embargo, sólo se mantendrá sólido por un tiempo limitado, así que trata de alcanzar la segunda platafroma (en caso de que no llegues, activa otra vez la antorcha desde el lugar donde estés).







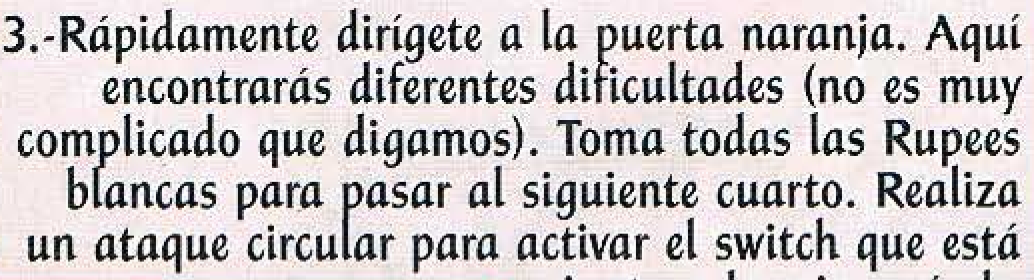
Ahora activa el Lens of Truth para ver los caminos invisibles. Activa el switch del lado derecho y utiliza el Longshot en el cofre para obtener los Gold Gauntlets. Activa el switch de la izquierda para abrir la siguiente puerta. Ahora dale un flechazo al núcleo de la fuerza con la flecha de luz.

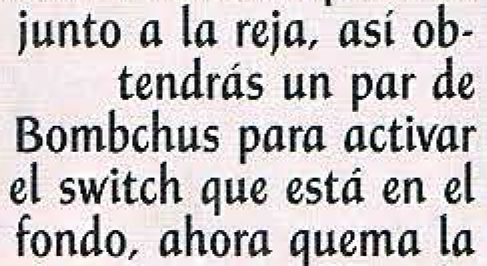


2.-Ahora ve a la puerta verde, enciende todas las antorchas (incluyendo la que está arriba de la puerta) para entrar al siguiente cuarto, en donde encontrarás varios ventiladores. Realmente no necesitas cambiar de botas, sólo toca la ocarina cerca de la entrada y activa el switch que está más adelante para acceder a todas las Rupees. Nuevamente destruye el núcleo del campo de fuerza con una flecha de luz.



3.-Rápidamente dirígete a la puerta naranja. Aquí encontrarás diferentes dificultades (no es muy complicado que digamos). Toma todas las Rupees blancas para pasar al siguiente cuarto. Realiza un ataque circular para activar el switch que está junto a la reja, así obtendrás un par de Bombchus para activar el switch que está en el fondo, ahora quema la telaraña que está en el techo para activar el switch correcto que está en la pared, así llegarás hasta el núcleo que deberás destruir con una flecha de luz.









4.-Ahora ve a la puerta azul, ahí derrota a todos los enemigos para que se abra la reja de la puerta. Debes tomar fuego azul para derretir la barrera de hielo rojo (recuerda llevar fuego azul en una de tus botellas ya que lo necesitarás en el siguiente cuarto). Adelante deberás mover los bloques para alcanzar una barrera de hielo rojo, derrítelo para activar el switch que abrirá la puerta en donde está el núcleo de la barrera.







5.-Dirígete a la puerta roja, pero no olvides equipar a Link con la Goron Tunic y con las Hover Boots. Corre por la plataforma del centro y trata de recolectar todas las Rupees blancas (levanta el muro para encontrar una Rupee escondida y formar una plataforma que te ayudará a tomar otra), así abrirás la reja al siguiente cuarto donde se encuentra el núcleo.



6.-¿Qué esperas? Ve rápidamente a la puerta amarilla, obviamente, debes levantar la piedra que obstruye el camino para entrar. Como te







podrás imaginar, aquí debes utilizar el Lens of Truth para ver a todos los enemigos y descubrir el cofre que contiene la llave para abrir la puerta encadenada. En el siguiente cuarto toca la ocarina sobre el emblema de la Triforce para descubrir el cofre que contiene la llave para abrir la siguiente puerta. Ahora recolecta todas las Rupees blancas para alcanzar la puerta en donde está el núcleo final, pero no lo podrás ver ya que éste se encuentra un poco más adelante.



7.-Ya que has desactivado la barrera, entra a la torre principal donde se encuentra el rey de los ladrones. Aquí encontrarás una serie de escaleras y descansos con algunos enemigos, no te





preocupes, no es mucho problema acabar con ellos.

8.-Ganondorf: Antes que nada, ¡cuidado! con sus ataques de tierra ya que





soltará algunos bloques del piso. Cuando te lance una de sus magias, rebótasela con la espada,





enseguida lánzale una flecha de luz para hacer que caiga al suelo donde esté al alcance de tu sable. Debes ser muy hábil, ya que se recupera rápidamente. Cuando veas que Ganondorf comienza a absorber energía, lánzale una flecha de luz para atontarlo y evitar que lance su ataque múltiple. Un punto muy importante es que puedes utilizar el Longshot sobre los vitrales para pasarte de un lado a otro sin tener que saltar. Repite la técnica para vencerlo y proseguir el camino.







9.-Ahora que Ganondorf ha sido vencido, utilizará su último aliento para derrumbar su castillo, así que deberás seguir y proteger a Zelda de cualquier peligro mientras escapan.

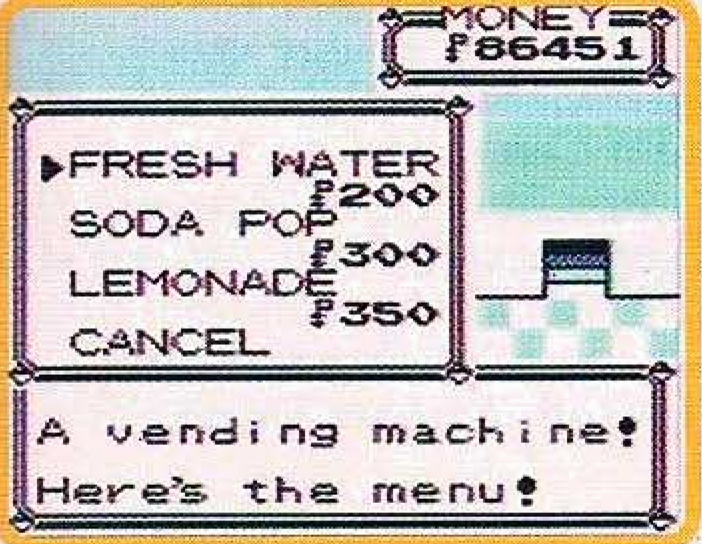
10.- Ganon: La verdad es que este es un jefe bastante difícil si es que no te arriesgas a girar abajo de él, así es, de hecho, es la mejor manera de terminar con esta amenaza ya que no puedes atacarlo en la cabeza, te recomendamos que no lo enfoques y ruedes entre sus piernas para alcanzar su cola y golpearla con el Megaton Hammer. Cuando tengas de regreso a la Master Sword, se te hará un poco más difícil, ya que Ganon reacciona rápidamente, sin embargo no hay mucho problema, te pasas por debajo de él y sólo mueves el control hacia donde está la cola y atacas, aunque no veas nada, ahora huye hacia el fondo antes de que Ganon termine de voltearse y te lance uno de sus feroces ataques. Si sientes que definitivamente es muy rápido para ti, trata de darle a la cabeza con las flechas de luz, esto lo atontará por un par de segundos, tiempo suficiente para conectarle un golpe. Al final, Zelda detendrá a Ganon para que le proporciones el golpe final.

Mil disculpas por no poner más fotos de Ganon, pero preferimos que lo veas en vivo y a todo color. Esperamos que esta pequeña guía sea de mucha utilidad para todos aquéllos que la han solicitado y no se preocupen, ya que en el próximo número veremos todos los cuartos de corazón así como las dichosas sckulltulas y alguno que otro objeto algo difícil de conseguir. Hasta la próxima...

MARIADOS

Pokémon

En el juego de **Pokémon** en Game Boy, ¿cómo entro a Saffron City?



Para llegar a esta ciudad, tienes que ir primero a Celadon City. Ya ahí, ve a la tienda (el edificio que tiene el letrero de "Mart") y ve hasta la azotea. En las máquinas que venden refrescos, compra "Fresh Water".

Gabriel Luna, Andrés Riancho, César David Gómez Caballero, Isaías Mercado

Ahora, con "Fresh Water" en tu menú de ítems dirígete con cualquiera de los guardias que custodian la entrada a Saffron City. Al detectar el CPU que tienes "Fresh Water" entre tus ítems, cualquiera de los guardias te pedirá que se la regales. Si lo haces, entonces él te permitirá la entrada y le pasará la voz a cualquiera de sus otros amigos para que tengas acceso a esta ciudad.



Quisiera saber dónde encuentro a Eevee, pues ya lo tengo pero no recuerdo en dónde lo atrapé. y en el Pokédex no me dice el área. También quisiera saber dónde puedo atrapar Bulbasaur y a Squirtle.

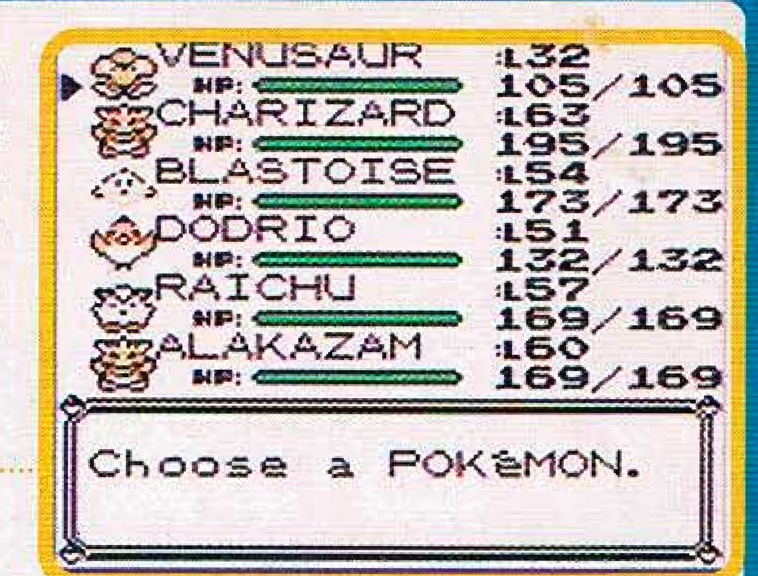


Gabriel Márquez



A Eevee no lo atrapaste, lo encontraste en Celadon City. Para ser más precisos, entraste por la puerta trasera del edificio que se ve en la foto y al avanzar lo encontraste dentro de una Pokéball. Por cierto, aprovechamos la ocasión para mencionar que Eeevee puede evolucionar en 3 distintos Pokémons, dependiendo del tipo de piedra que le des (Vaporeon: Water Stone. Jolteon: Thunder Stone. Flareon: Fire Stone). Pero ojo: una vez que lo evoluciones al Pokémon que elijas, ya no lo podrás cambiar después. Por lo tanto debes elegir muy bien en qué quieres que evolucione este Pokémon.

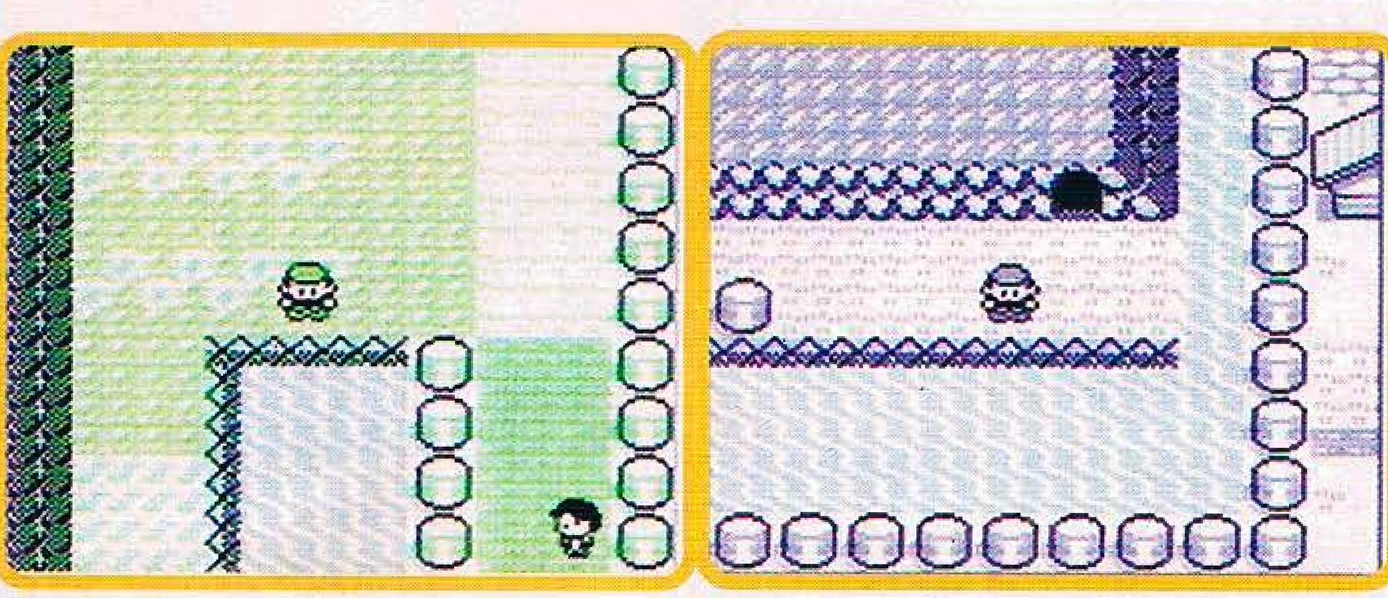
Ahora, sobre la segunda pregunta: Al principio del juego te dan a elegir de entre estos 3 personajes. Después de elegir al tuyo, los otros ya no podrán ser capturados como "Wild Pokémon". Lo único que puedes hacer para tenerlos en tu lista es intercambiarlos con alguien más. Cosa que es muy fácil si lo haces con otro cartucho de Pokémon que sea recién comenzado, para así intercambiarlo, reiniciar la aventura e intercambiar al otro que te hace falta para tener los 3.



¿Dónde encuentro a Mewtwo?

Rodrigo López R.

El Pokémon número 150 sólo lo puedes obtener hasta que logres ser el Pokémon League Champion. Una vez que logres cumplir con este insignificante requisito, equipa en tu equipo a un Pokémon que tenga la habilidad de Surf. Dirígete a Cerulean City, toma el camino de arriba hasta que llegues al lugar que se indica en la foto. Ahí usa el poder de Surf y sigue el camino del río hasta que llegues a la entrada de una cueva, a la que obviamente debes entrar.



Dentro de esa cueva te vas a encontrar con muchos ítems, enemigos poderosos y un laberinto más o menos complejo. En el fondo de la cueva encontrarás a este Pokémon (Te recomendamos que grabes antes de llegar al él, pues sólo tendrás una oportunidad de pelear en su contra). El usa ataques de tipo Psychic, así que procura llevar a los Pokémon adecuados para derrotarlo. Por cierto, si hasta este momento del juego todavía traes la Master Ball, es un buen momento para usarla. ¡Buena suerte!



¿Dónde encuentro los TM 15, 44, 50? ¿A que Pokémon es más recomendado ponérselos?

Carlos Figueroa Padilla

Bueno, más que dar la localización de uno o dos de los "Technical Machines", vamos a dar de una buena vez la de todos, para que no quede ninguna duda, así como el tipo de Pokémon al que es recomendable ponérselo. Recuerda que los TM son habilidades que le puedes enseñar a tu Pokémon. A diferencia de los "Hidden Machines", estos pueden ser sustituídos por otros poderes que aprenda tu Poké posteriormente.

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
01 Mega Punch	Celadon City (Lo puedes comprar) y en el Mt. Moon.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal / Fighting.
02 Razor Wind	Celadon City. Lo puedes comprar o encontrar ahí mismo.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
03 Adrenaline	Saffron City. En el SILPH HQ, en el séptimo piso.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
04 Whirlwind	Route 4.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal / Flying.

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
04 Whirlwind	Route 4.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal / Flying.
05 Mega Kick	Celadon City. Puedes comprarla por $3000
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal / Fighting.
06 Toxic	Fuchsia City. Koga te lo da cuando lo derrotas.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Poison.
07 Horn Drill	Celadon City. Puedes comprarla por $2000
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
08 Body Slam	S.S. Anne. Al llegar, ve a la cuarta puerta a la izquierda.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
09 Take Down	Celadon City. La puedes comprar en la tienda.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
10 Double-Edge	Celadon City. En el sótano del Game Corner.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
11 Bubblebeam	Cerulean City. Te lo da Misty.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Water
12 Water Gun	Mt. Moon.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Water
13 Ice Beam	Celadon City. En el techo del Dept Store. Darle Fresh Water a la niña.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Ice.
14 Blizzard	Laboratorio de Cinnabar Island.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Ice
15 Hyper Beam	Celadon City. Es un premio en el Game Corner.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
16 Pay Day	Route 12. Usa Surf para llegar a una pequeña isla.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
17 Submission	Celadon City. (lo puedes comprar) y Victory Road.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Fighting.
18 Counter	Celadon City. Habla con alguien en la tienda.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Fighting.
19 Seismic Toss	Route 25.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Fighting
20 Rage	Route 14.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
21 Mega Drain	Celadon City. Te lo da Erika al vencerla.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Grass / Plant.
22 Solarbeam	Laboratorio de Cinnabar Island.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Grass / Plant.
23 Dragon Rage	Celadon City. Es un premio en el Game Corner.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Dragon.
24 Thunderbolt	Vermillon City. Lt. Surge te lo da cuando lo derrotas.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Electric.

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
25 Thunder	Route 25.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Electric.
26 Earthquake	Saffron City. En el SILPH HQ.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: GROUND:
27 Fissure	Viridian City. Giovanni te lo da cuando lo derrotas.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Ground.
28 Dig	Cerulean City. Cuando obtengas el boleto del S.S. Anne, regresa al edificio de la policía.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Ground.
29 Psychic	Saffron City. Habla con Mr. Psychic.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Psychic.
30 Teleport	Route 9.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Psychic.
31 Mimic	Celadon City.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
32 Double Team	Safari Zone. Dentro del edificio secreto.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
33 Reflect	Safari Zone.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Psychic.
34 Bide	Pewter City. Te la da Brock al derrotarlo.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
35 Metronome	Cinnabar Island. En la Pokémon Mansion.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
36 Selfdestruct	Saffron City. En el SILPH HQ.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
37 Egg Bomb	Safari Zone.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
38 Fire Blast	Cinnabar Island. Blaine te lo da cuando lo derrotas.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Fire.
39 Swift	Route 12.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
40 Skull Bash	Safari Zone. En el área 2.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
41 Softboiled	Celadon City. Junto al Game Corner hay un lago, usa ahí Surf.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Normal.
42 Dream Eater	Viridian City. Necesitas Cut para llegar al hombre dormido.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Psychic.
43 Sky Attack	Victory Road. En el primer piso.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Flying.
44 Rest	S.S. Anne.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Psychic.
45 Thunder Wave	Route 24.
Tipo de Pokémon recomendado	para ponérselo: Electric.

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
46 Psywave Tipo de Pokémon recomendado	Saffron City. Sabrina te lo da al derrotarla. para ponérselo: Psychic.
47 Explosion Tipo de Pokémon recomendado	Victory Road. En el tercer piso. para ponérselo: Normal.
48 Rock Slide Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Dale la "Soda Pop" a la chica de la azotea de la tienda. para ponérselo: Rock.
49 Tri Attack Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Dale la "Lemonade" a la chica de la azotea de la tienda. para ponérselo: Normal.
50 Substitute Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Es un premio en el Game Corner (7700 monedas) para ponérselo: Normal.

¿Es cierto que sí existen los Humiliations en **Killer Instinct** de Game boy? **Guillermo Robledo H.**

Esta es una pregunta que a lo mejor no ha sido muy concurrida, pues muchos pensarán que por ser una adaptación en GB, tiene que ser muy pobre, pero no es así. Killer Instinct cuenta con Humiliation (con todo y musiquita) y un movimiento "No Mercy" por personaje, así que para no andar con rodeos, aquí están todos los Humiliation de cada uno de los personajes para que pongas a bailar a tus adversarios.





Presiona: ▼ ▼ ▶ PATADA



Presiona: ▼ + ▶ ▼ ▼ + ◀ GOLPE



Presiona: ◀ ▼ + ◀ ▼ ▼ + ▶ ▶ PATADA



Presiona:



▶ ▶ ◀ PATADA



Presiona: ▶ ▼ + ▶ ▼ ▼ + ◀ ◀ PATADA



Presiona: ▼ ▼ GOLPE



Presiona: ▶ ▼ + ▶ ▼ ▼ + ◀ ◀ PATADA



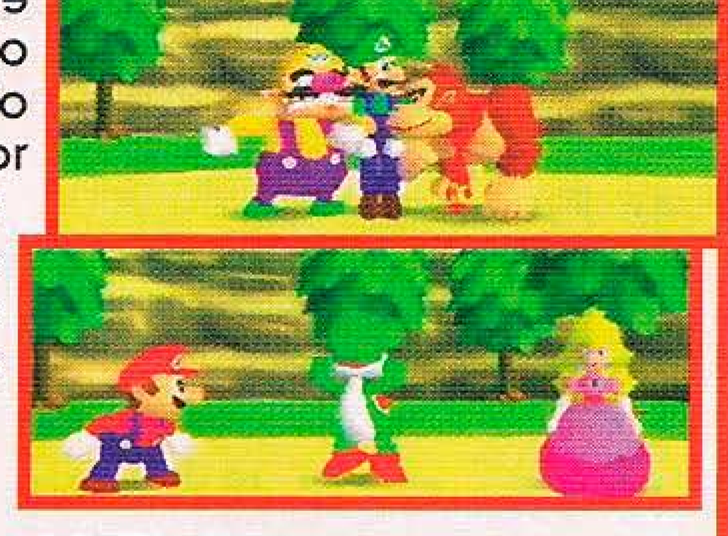
Presiona:



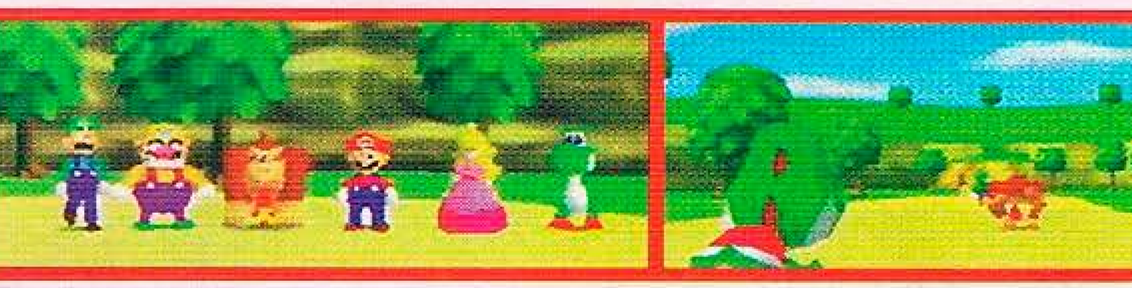
▶ ▶ ▶ GOLPE

Recuerda que debes vencer a tu oponente sin que te baje la primera línea de energía.

MARIO PARTY



Hace un par de números hablábamos de un excelente título para el N64 de nombre "Mario Party". Este juego, desarrollado por Hudson Soft tiene como trama principal, la disputa entre varios personajes populares de Nintendo por saber quién de ellos es la súper estrella. Para arreglar este problema, Toad sugiere una buena aventura a través de varios mundos, dispuestos como tableros de juegos de dados para resolver este problema.





Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por **Hudson Soft**

256 megabits

Memoria

Tablero

Categoría

Febrero 1999

Fecha de Salida

La cuestión para saber quién es la super estrella es la siguiente: Los involucrados en este problema, deberán tirar un movimiento de dado para saber cuántas casillas debe avanzar. Cada uno de los mundos en los que el juego se desarrolla tiene distintas formas y trampas que veremos cuando nos encarguemos de ellos. El objetivo es llegar a donde se encuentra Toad para comprarle una de las estrellas que vende con 20 monedas.





Aquí es donde cabe preguntarse ¿Y cómo obtengo el dinero? La respuesta es muy sencilla: Al comenzar el juego te dan 10 monedas, si caes en una casilla normal obtienes 3 monedas extras; pero lo interesante y lo que da a ganar una buena cantidad de dinero son los mini-juegos que se desarrollan al término de la ronda de tiro de los 4 concursantes. Hay 3 distintos tipos de mini-juegos que veremos con detalle más adelante. Sin embargo, no todo es así de sencillo, ya que en los tableros también existen lugares en los que puedes perder tu dinero.



Un par de ejemplos de lo que mecionamos anteriormente son los puntos rojos, en los que al caer perderás 3 monedas. También están los lugares del mapa en donde se encuentra como estrella invitada Bowser. El, de alguna manera se las ingeniará para hacer que pierdas tu dinero, ya sea a través de los denominados "Bowser Events" o vendiéndote cosas que no tienen utilidad alguna.



Pero bueno, tal vez ya estamos anticipando algunas cosas que iremos viendo de mejor forma más adelante. Así que retomemos el orden y hablemos de las cosas que vas a encontrar.

Al comenzar el juego, lo primero que verás es una aldea con casas que pueden ser seleccionadas con una mano.



Cada una de estas casas tienen un objetivo específico:

1) Warp Pipe: Aquí puedes comenzar tu juego, o ver el tutorial donde aprenderás mejor lo que hay que hacer dentro del mismo.

2) Mushroom Bank: ¿Quieres saber cuánto dinero has juntado? ¿O cuántas estrellas tienes? Este es el lugar correcto. Aquí también puedes activar lo que compras en la tienda.

3) Mushroom Shop: Con el dinero o las estrellas suficientes, podrás comprar ítems o hasta tableros nuevos para jugar. Al activar alguno de los ítems que compras aquí, aparecerán de forma ilimitada al "tirar los dados" para avanzar.

4) Option House: ¿Qué más? Cambias las opciones.

5) Mini-Game House: En esta casa tienes la posibilidad de jugar los mini-juegos, a cualquiera de los que ya hayas entrado en cualquier modo de juego, pero debes pagar una tarifa para jugar.

6) Mini-Game Raft: Este es un modo de juego distinto al original, aquí un jugador podrá participar solamente en los mini-juegos, los cuales están divididos en 9 mundos. Este es un buen modo para cuando está jugando sólo una persona.

Al comenzar a jugar (eligiendo el tubo Warp) podrás escoger varias cosas, como el número de jugadores que serán controlados por los jugadores y cuántos por el CPU (cuídate de Luigi controlado por el CPU). Algo muy importante que podemos decir, es que como la mayoría de juegos de N64



que tienen esta opción, entre más jugadores participen, más divertido será Mario Party. Después podrás seleccionar el tablero (cada uno tiene distinta dificultad) y por último el número de turnos. Vale la pena señalar que éste es un juego de lento desarrollo, un ejemplo: Un juego de 20 turnos, te dará más o menos una hora de juego.

OK, en cada uno de los tableros encontrarás distintos tipos de casillas. Aunque algunas varían dependiendo del tablero que elijas, éstas son las las más comunes:

Blue Dot

Este es el punto más común de los tableros. Al caer aquí sólo ganas 3 monedas, pero nada más que eso.





Red Dot



Al caer en este, perderás 3 puntos y serás elegido para formar parte del "equipo contrario" en el siguiente mini-juego.

Mushroom





La casilla con la figura del hongo, te da la oportunidad de entrar a una lotería para ver si ganas un tiro extra o pierdes un turno.

Chance Game





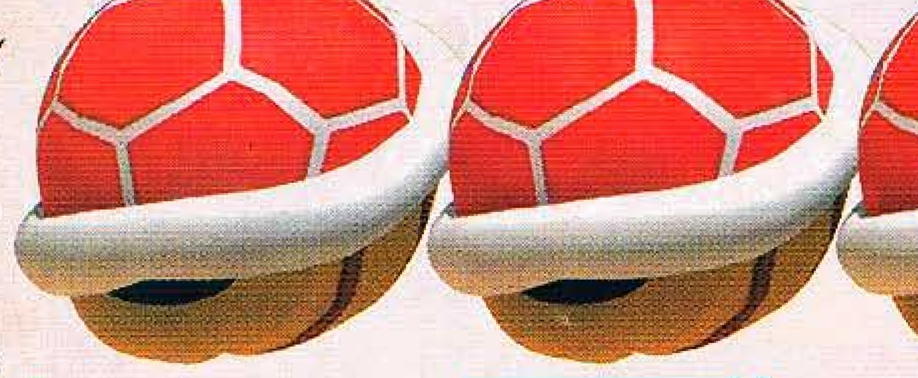
Este juego te puede ayudar, ayudar a alguien más o hasta perjudicarte. Consiste en golpear los cuadros en movimiento. Los de las orillas determinan quién estará involucrado y el de en medio, el tipo de transacción que se lleva a cabo.

Mini Game





La casilla o punto que tiene forma de una estrella, te permite competir en un mini-juego pero solamente para la persona que cayó en esa casilla.



Question Mark



En los distintos tableros, hay varios de estos puntos con signos de interrogación. Su utilidad varía dependiendo del tablero en el que estés jugando. ¡Ah! pero eso sí: En la gran mayoría de los casos te perjudican. Aunque también dan premios al que cae en muchos de estos.



Ghost



Aunque este fantasma no aparece en todos los tableros, sí lo hace en la gran mayoría. El personaje que caiga en este fantasma recibirá su ayuda. Gratuitamente él robará monedas a alguno de los participantes y te las entregará a ti. Ahora, si tienes 50 monedas para pagarle, robará una de las estrellas de un jugador y te la entregará.



Bowser event



Caer en la casilla de Bowser Event puede ser una verdadera desgracia, no sólo para el que cae, sino también para los demás participantes.

Bowser en este punto te obligará a participar en algunos mini-juegos o eventos, pero donde alguien va a perder dinero. O lo que es lo mismo: *estos mini-juegos están arreglados para que los* participantes pierdan dinero, si no son muy hábiles.





Mini Juegos

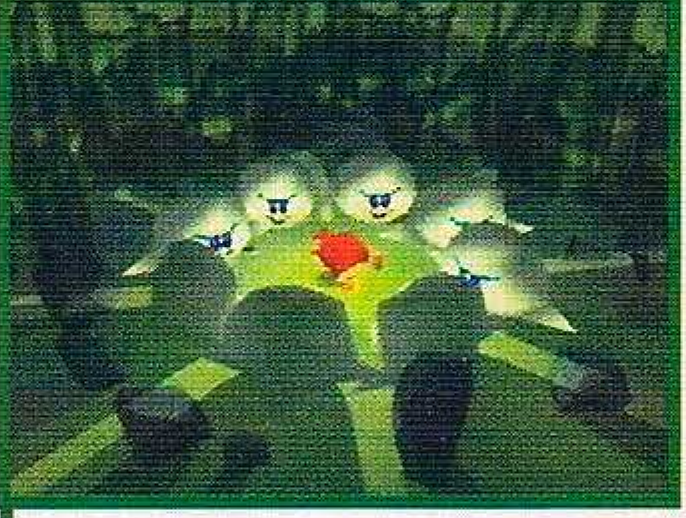
Al jugar en cualquiera de los tableros y terminar los turnos respectivos de cada uno de los jugadores, estos entrarán a un mini-juego para intentar ganar dinero, como se dijo al principio. Para determinar qué tipo de juego será al que entran, se dividen los jugadores que hayan caído en una casilla roja contra los que hayan caído en una casilla azul, formando así los equipos o mandando al juego de 4 jugadores, si los 4 cayeron en el mismo tipo de casilla. La casilla verde te da un color azul o rojo al azar al terminar el turno.





La base de este gran juego son los mini-juegos. Estos se juegan al término de cada Round o cuando un jugador caiga en una casilla para jugar solo (que ya explicamos). Dependiendo cómo se hayan dado las cosas, los juegos podrán ser para: 1 jugador contra 3, 2 contra 2 o los cuatro de forma independiente. Ahora veremos los mini-juegos.

Mini Juegos para 1 jugador



Ghost Guest

Debes ver cuál fantasma es el líder del grupo. Este se mueve antes que los demás. Pon mucha atención, pues lo hace muy rápido. Si adivinas cuál es, ganarás 10 monedas. Si no, perderás 5.



Ground Pound

Aquí hay que golpear los palos que no están puntiagudos (son 5). Al comenzar el juego tienes algunos segundos para ver cuáles son. Después de eso aparecerán mariposas que te obstruirán la visión. Si golpeas una de las maderas picudas no serás eliminado, pero sí perderás algo de tiempo.

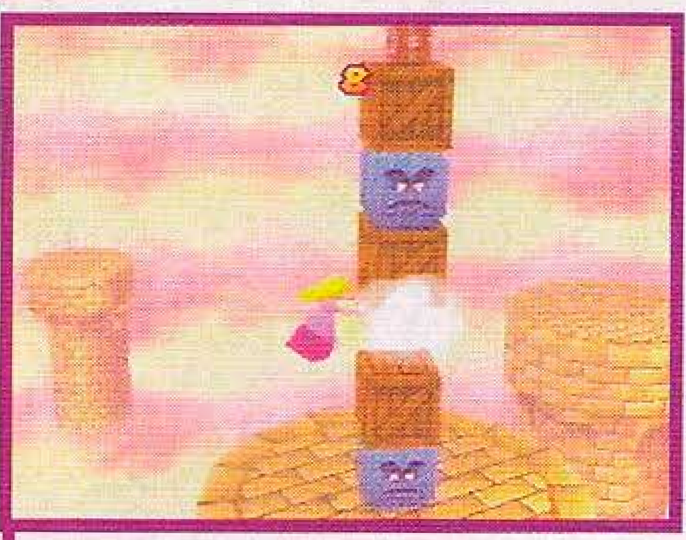
Limbo Dance

En este juego hay que presionar el botón A para que el personaje salte hacia adelante y se comience a echar para atrás, y así pasar por los obstáculos. Entre más rápido presiones este botón, más rápido avanzará el personaje y bajará el cuerpo más de lo normal. Pero debes tener cuidado de no hacerlo muy constante, pues entonces el peso del cuerpo lo vencerá y se caerá. Si dejas al personaje sin mover por algunos segundos, éste comenzará a recuperar su posición original. Todo es cuestión de presionar el botón con cierto ritmo para que el personaje salte hacia adelante sin perder la posición que haya adoptado. Si llegas al final obtendrás 10 monedas.





Knock Block Tower

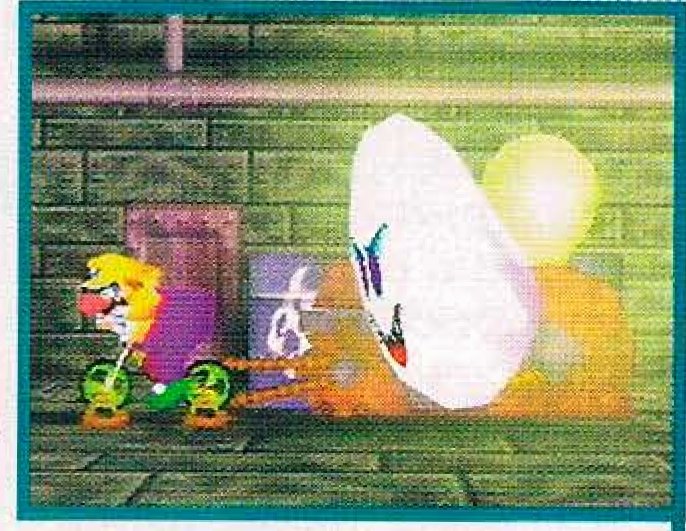


Aquí hay que golpear las cajas de madera y evitar pegarle a los "Thwomps". Esto lo haces con el fin de poder tocar el cofre del tesoro con un salto. Si le pegas a uno de los "Thwomps" por accidente, saldrás volando y perderás. Si tocas el tesoro ganarás 10 monedas.



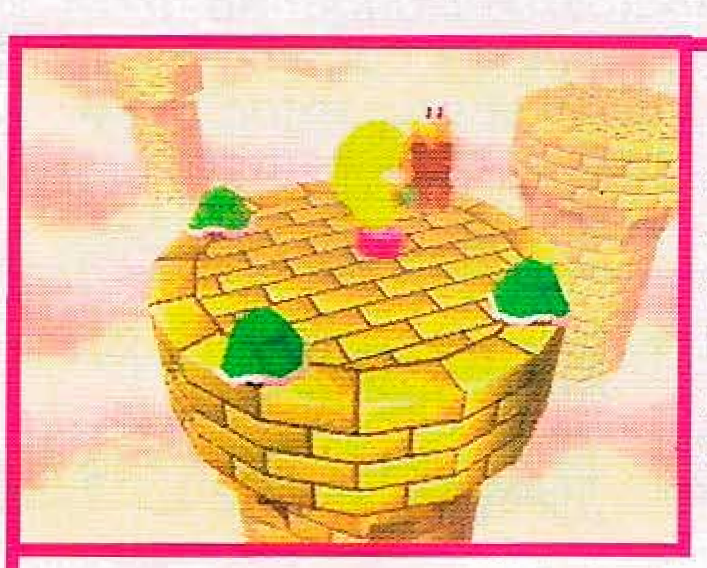
Este es el clásico juego de memoria. Descubre todos los pares antes de que termine el tiempo. Pero ten cuidado de no descubrir la cara de Bowser, pues tu personaje no se moverá por algunos segundos si esto pasa. Dependiendo del número de figuras que descubras, será el número de monedas que obtengas, ganado un máximo de 10 de ellas.

Memory Match



Aquí hay que rotar el 3D Stick para darle energía al foco, encenderlo y así evitar que el Big Boo llegue al personaje. Hay que hacerlo lo más rápido posible, pero con cuidado, para no dañar el Stick. Si desapareces al Big Boo, ganarás 10 monedas.

Pedal Power



Debes adivinar cuál de los cuatro Koopas es el que tiene el cofre con monedas. Al principio ves cuál es el que las tiene, pero inmediatamente se comenzarán a mover muy rápido y en distintos patrones. Sin embargo, si te fijas muy bien, no perderás de vista a la tortuga que tiene el cofre. Si adivinas, ganarás 10 monedas y si no, pues perderás 5.

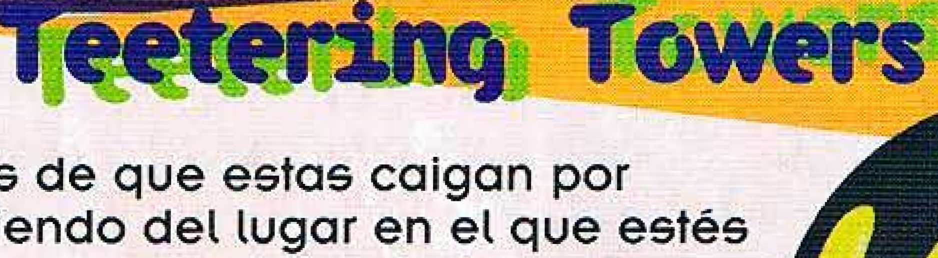
Shell Game



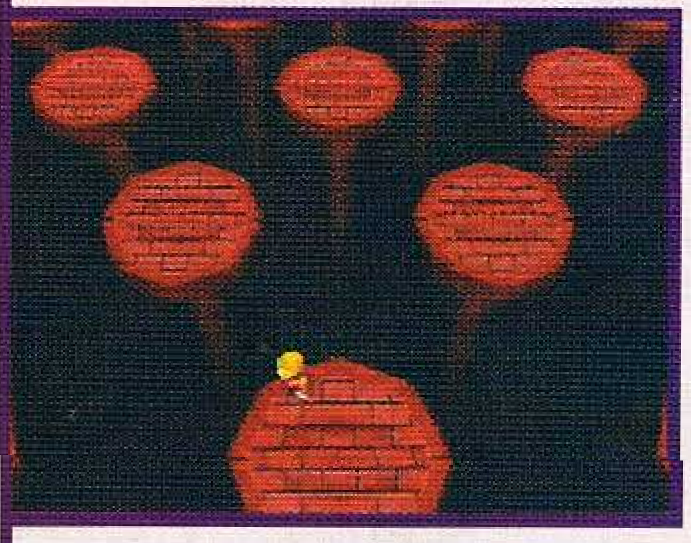


Este es uno de los típicos mini-juegos. Hay que saltar para golpear el cuadro y detener las figuras en movimiento. Muchos pueden pensar que es cuestión de suerte adivinar o ganar aquí, pero si uno tiene buena vista y reflejos, podrá poner las 3 figuras iguales y ganar las 10 monedas.

Slot Machine



Teetering Towers



En este juego debes saltar de torre en torre, antes de que estas caigan por completo. Dependiendo del lugar en el que estés parado, será el lugar hacia el que la torre se derrumbará. Hay que saltar a la siguiente torre en el momento correcto, si no, no llegarás. Si llegas al final ganarás 10 monedas, pero si sigues el camino correcto dentro del mini-juego, obtendrás algunas monedas extras.



Mini Juegos para 2 contra 2



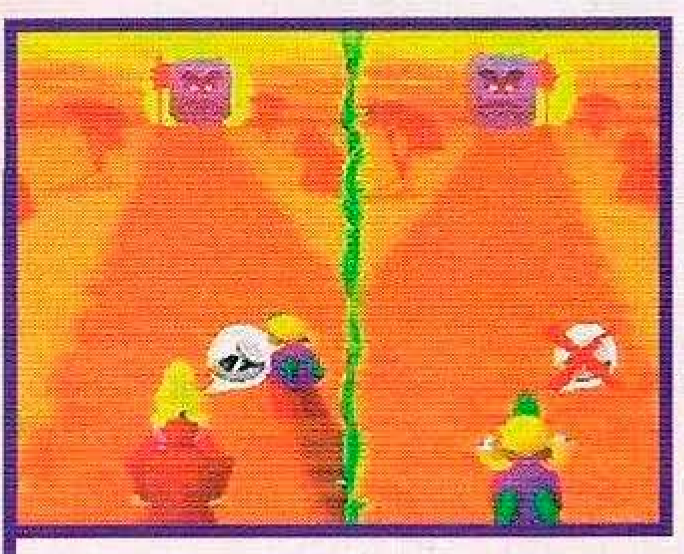
Hay 9 tubos y de ellos aparecerán plantas. Si saltas sobre ellas obtendrás una moneda.
De repente comenzarán a salir más y más plantas al mismo tiempo, así que puedes usar el impulso que obtienes al caer en una de ellas para llegar a la otra. Para saber dónde saldrán las plantas y anticipar tus movimientos, fíjate en las luces. Este es un buen juego, pues si te "aplicas", podrás ganar más de 30 monedas.

Whack-a-Plant

Bobsted Run



En equipos, deberán competir en una carrera de Bobslead.
Al principio hay que presionar rápidamente el botón A para ganar velocidad. Después hay que conducir el Bobslead. Si presionas Arriba en el Stick, el Bobslead ganará velocidad, pero eso puede ser contraproducente en las curvas. Si pasas por una flecha en el piso ganarás velocidad extra. Hay que tener cuidado de no salir fuera de la pista, pues inmediatamente serás descalificado. Los ganadores recibirán 10 monedas y los contrarios las perderán.



Aquí se necesita de mucha coordinación entre los 2 participantes. Para dar el paso al mismo tiempo, hay que mover el control Stick en la forma que se ve en la pantalla para dar un paso. Si lo hacen con buen ritmo y al mismo tiempo, comenzarán a avanzar rápido. Si no lo logran, entonces caerán. El equipo ganador recibirá 10 monedas para cada jugador.

Desert Dash

Tu compañero y tú deben llevar la bomba y encestarla en la cara de Bowser en la pared. Hay que cuidar que el otro equipo no robe la bomba.



Bombsketball

Para eso puedes mandar pase a tu compañero. Entre más cerca estés de la cara de Bowser, menor será la posibilidad de fallar el tiro al saltar y arrojar la bomba. El equipo ganador recibirá 10 monedas y el otro las perderá.

Handcar Havoc



Esta es una competencia en un carrito al que hay que moverle la palanca para avanzar. Entre más rápido presiones el botón A, mayor será tu velocidad. Sin embargo, debes bajar la velocidad en las curvas y a la vez mover el control Stick hacia donde das la vuelta para no salirte de la pista. Puedes usar el botón B para frenar si crees que vas muy rápido. El equipo ganador recibirá 10 monedas y el otro las perderá.

Deep Sea Divers



Mientras uno de los jugadores nada en el mar en busca de un tesoro, el otro debe subirlo cuando tenga el tesoro antes de que se le termine el oxígeno. El que nada, debe hacerlo con el botón A y tratar de ir por los cofres más grandes, que son los que tienen más monedas, pero están en lo más profundo. El otro jugador debe subir al que nada rotando el Stick rápidamente pero con cuidado. También puedes mover la lancha del oponente si su compañero (del oponente) se va muy al fondo, para que tenga que subirlo por una distancia mayor.

Mini Juegos para 1 contra 3

Bash 'n Cash

El jugador solitario se viste con un traje de Bowser mientras los otros tienen martillos. El objetivo es evitar que los jugadores del martillo le peguen al del disfraz. Si lo hacen le quitarán al del traje una ó 5 monedas por cada golpe y tendrán la posibilidad de recogerlas. Así que si no esquivas a los demás jugadores, perderás muchas monedas.



Coin Shower Flower

En este juego, el jugador solitario está parado sobre una gran flor y los demás, se encuentran en un pequeño lago que rodea la flor. Del cielo caerán monedas sobre la flor y el jugador solitario tratará de tomarlas, mientras y dependiendo en qué parte de la flor se encuentre parado, ésta se inclinará. Si algunas monedas caen al agua, los jugadores del lago las podrán tomar. Este es un excelente juego para el que está sobre la flor, pues podrá ganar hasta 30 monedas o un poco más.



Bowl Over

Aquí el jugador solitario lleva la ventaja. El debe arrojar una concha la cual funcionará como una bola de boliche y con ella deberá derribar unos pinos, entre los que están los otros participantes. La concha podrá ser dirigida con el Control Stick, mientras que los otros jugadores se podrán mover saltando. Si los jugadores que están disfrazados de pinos son golpeados, perderán 5 monedas, las cuales ganará el jugador solitario.

Coin Block Bash

Los cuatro jugadores aparecen en un campo donde hay 9 bloques que deben destruir. El jugador solitario tiene un mazo con el que puede destruir los bloques de un solo golpe o pegarle a sus rivales (que también pueden destruir los bloques, pero con más trabajo). De los bloques pueden salir 5 ó una moneda. Si alguien salta sobre el jugador que tiene el mazo, éste lo perderá y cualquiera podrá tomarlo. Las monedas que puedan ganar aquí son muy variables.



Crane Game

Esta es la adaptación del típico juego de Crane donde hay que agarrar muñecos de peluche, pero del que nunca se puede agarra nada. Aquí el jugador solitario toma el lugar de la pinza y puede elegir entre tomar a uno de los otros jugadores o algunos ítems que estén por ahí. Si agarra un jugador y éste no se cae, ganará un tercio de las monedas que tenga el jugador. Los otros jugadores pueden intentar soltarse si son sujetados, presionando muy rápido el botón A.



Paddle Battle

Los 4 jugadores están sobre un bote. 3 de un lado y el otro jugador en el otro extremo. Los 3 jugadores deben rotar el Stick para remar y enviar la lancha a la orilla del lado contrario al que se encuentran para que llegue un Shy Guy y pique a los otros jugadores. Por cada vez que el Shy *pique a los jugadores o jugador de cada lado, éste perderá* algunas monedas que ganarán los demás.





Pipe Maze

Aquí los 4 jugadores se encuentran en la parte de abajo de un complejo sistema de cañerías. El jugador solitario tendrá la posibilidad de determinar dónde dejará caer un cofre de monedas que recorrerá estos tubos que tienen distintas formas, así que es impredecible saber dónde caerá el cofre. Pero a quien le caiga, ganará 10 monedas.



El jugador solitario se encuentra caminado sobre una cuerda, mientras que los demás están en barcos con cañones. Mientras el jugador solitario debe llegar al final del camino, los otros deben dispararle para tirarlo. El que camina en la cuerda debe cuidarse de elementos como el viento, el movimiento de la cuerda y los disparos de sus rivales. Si el jugador solitario llega a la meta gana 15 monedas y los otros pierden 5 cada uno. Si es derribado pierde 15 monedas y los otros ganan 5 cada uno.

Tightrope Treachery

Mini Juegos para 4 jugadores

Balloon Burst

En este juego, los 4 jugadores compiten para ver quién infla primero, hasta reventar un globo con la imagen de Bowser. Se deben presionar alternadamente y con cierto ritmo los botones B o Z y A, para mandar una buena cantidad de aire al globo (si la bomba de aire brilla, quiere decir que enviarás una buena cantidad de aire). Gana 10 monedas el primero que reviente el globo.



Los 3 jugadores se encuentran sobre una nube y el jugador solitario sobre un skateboard. Los 3 jugadores deben alimentar a la planta piraña con agua de la nube (saltando y cayendo fuerte sobre ella). Entre más agua le caiga a la planta, ésta irá más rápido, mientras que el otro jugador tratará de huir. El jugador solitario deberá tener cuidado con los múltiples obstáculos del circuito mientras presiona A para ir más rápido y B para saltar. Si es alcanzado, perderá 15 monedas y se le darán 5 a cada uno de los otros jugadores. De lo contrario, los jugadores de la nube perderán 5 cada uno y el otro ganará 15.



Piranhas Pursuit



Este es un juego de tirar la cuerda. El jugador solitario viste un traje de Bowser y los otros están del otro extremo.

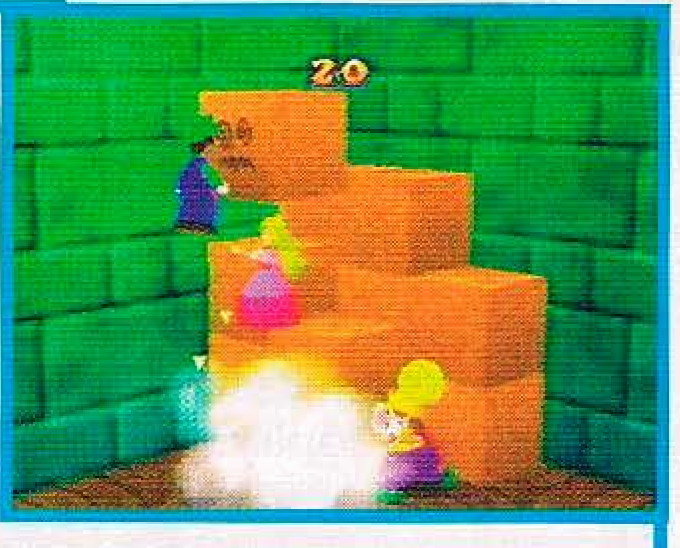
Tug o War

Todos deben tirar la cuerda, girando rápidamente el Control Stick. Obviamente ganará quien haga que su o sus oponentes caigan. La ganancia de monedas es igual que en juegos como Tightrope Treachery o Piranhas Pursuit



Los 4 jugadores se encuentran en una isla que está siendo bombardeada por un barco. La isla se mueve por los cañonazos y por el movimiento de los jugadores. Si un tiro cae cerca de la isla, lo puede aturdir por unos instantes o de plano lanzarlo fuera de la isla. Ganará 10 monedas el jugador que quede último en la isla o varios jugadores si aguantan hasta que se termine el tiempo.

Bombs Away



En un cuarto se encuentra una gran pila de cajas. Los 4 jugadores tratarán de destruir cada caja individualmente. En algunas hay una ó 5 monedas. Sin embargo hay algunas que son sorpresas y lanzarán por los aires al jugador que la golpee. Aquí la ganancia de monedas es variable.

Box Mountain Mayhem



Aquí hay que excavar en una área para encontrar un tesoro enterrado. Con el Stick mueves al personaje y con A excavas. Hay distintos tipos de superficie donde excavar, así que unas te costarán más trabajo que otras. El objetivo es hallar el cofre, pero podrás también encontrar unas flechas que te indicarán por dónde está el tesoro. Gana 10 monedas el primer jugador que encuentre el cofre.

Burried Treasure



Este es quizá el juego más sencillo de todos. Los jugadores aparecen en un área donde hay 9 bloques, al los que al pegarles dejan caer monedas. Algunos se destruyen con un golpe, pero hay otros que aguantan muchos golpes y por cada uno te dan monedas.

Coin Block Blitz

Bumber Balls

Los 4 jugadores se encuentran parados sobre pelotas. El chiste es golpear las pelotas de los demás para así llevarlos fuera de la isla. Este no es un juego muy complejo en control, pues sólo se usa el Stick, pero sí requiere de cierta estrategia. Gana 10 monedas el jugador que quede solo en la isla.





Este es como un juego de pesca. Con unas manos pegajosas, los jugadores deben capturar 1, 5 ó hasta 10 monedas que pasan por el río. Dependiendo qué tanto impulso le des a la mano (el tiempo que mantengas alguna dirección en el Stick) será la línea de tesoros a la que la enviarás. Para recoger la mano, con tesoro o sin él, debes girar rápidamente el control. Para agarrar alguno de los tesoros, la mano debe caer exactamente sobre él.

Cast Aways



Los 4 jugadores deben delinear una figura que aparece al azar. Deben hacerlo de la forma más exacta posible,

Crazy Cutter

pues al terminar, el CPU los calificará, y quien obtenga más de 80 puntos ganará el juego y 10 monedas.

Face Lift

Este juego nos recuerda mucho a la cara de Mario en Super Mario 64. Al principio se ve un modelo de la cara de Bowser y ésta se deforma al azar. Los jugadores tienen que modificar cada una de sus caras lo más semejante a la que se dio en el ejemplo. El CPU calificará los modelos y los jugadores que obtengán más de 80 puntos ganarán 10 monedas.



Grab Bag



Aquí los 4 jugadores van unos contra otros. Cada uno de ellos tiene todas sus monedas en unas bolsas que están a sus espaldas. El chiste es agarrar la bolsa de un contrario con el botón B y presionarlo repetidamente para sacrle una ó 5 monedas. Si te agarran y presionas rápidamente el botón B, podrás llegar a liberarte sin que pierdas monedas. Aquí dependiendo de tu desempeño, ganarás o perderás monedas.

Hot Bob-omb



Este juego es muy divertido. Los jugadores deben arrojarse una bomba que está apunto de explotar. Puedes arrojar la bomba a cualquiera de los otros 3 jugadores. Al jugador que le explote la bomba perderá 15 monedas y los demás ganarán 5 cada uno.

Key-pa-Way

Aquí, a diferencia de los otros tipos de juego, los 4 jugadores deberán trabajar en equipo para abrir una puerta con una llave que se le dará a un jugador al azar.



Deben evitar que los enemigos con puntas le quiten la llave al que la tiene. El jugador que tiene la llave en su poder, se la podrá arrojar a un amigo con el botón B. La meta es llegar con la llave hasta la puerta.

Hammer Drop

Los 4 jugadores se encuentran en una torre, mientras un "Hammer Bros" sobre una nube arroja al azar monedas o martillos. Debes ver con cuidado qué es lo que va a lanzar y observar la sombra, para tener la mejor oportunidad de tomar las monedas o esquivar los martillos.



Si te cae un mazo, te aturdirá por algunos segundos. También debes tener cuidado de no salirte de la superficie de la torre. Aquí la ganancia de monedas es muy variable.

Hot Rope Jump



Los cuatro jugadores deben saltar una cuerda hecha de flamas. Deben hacerlo 20 veces, sin embargo, cada 5 saltos la velocidad de la cuerda irá aumentando. Los ganadores serán los jugadores que lleguen hasta el final sin quemarse y cada uno ganará 10 monedas.

Mario Bandstand



Este es un juego muy interesante. Mientras un jugador dirige la banda, los otros 3 deben tocar el instrumento indicado en el momento preciso. El jugador que conduce debe mover el control Stick hacia la dirección en la que se encuentra la nota musical en el instante en el que el cuadro está sobre ésta.
El resto de los jugadores deberá tocar su instrumento cuando otro cuadro se los indique.
Dependiendo de qué tan bien haga cada uno su papel, ganarán monedas el que mejor lo haga, o hasta todos si es que se ven muy *hábiles* los 4 jugadores.





Mushroom Mix-Up



En este juego, hay varios hongos gigantes de colores. En una esquina Toad levantará una bandera del color del hongo que no se sumergirá en el agua, así que ahí deben moverse los jugadores. Debes tener buenos reflejos, pues cada vez será más rápida la acción. También evita lo más posible saltar sin caer fuerte, pues si rebotas sobre un personaje, corres el riesgo de salir volando en una dirección no deseada. Gana el jugador que quede solo al final.

Platform Peril



Aquí los jugadores deben correr y saltar de base en base para llegar primero a la meta. Deben tener cuidado para saltar en el momento indicado para no caer, pues sus personajes correrán automáticamente, y sólo los podrán mover a los lados. En el camino podrán encontrar algunas monedas. Gana 10 monedas el primer jugador que llegue a la meta.

Shay Guy Says



Los 4 jugadores están amarrados a un barco en donde está un Shy Guy. Este levantará una bandera con una letra y los jugadores deberán presionar ese mismo botón (B o A).
Si te equivocas, Shy Guy cortará la cuerda que te amarra al barco y serás eliminado. Entre más pasa el tiempo, Shy Guy hace el juego más difícil y rápido. Ganará 10 monedas quien quede amarrado hasta el final.

Musical Mushroom



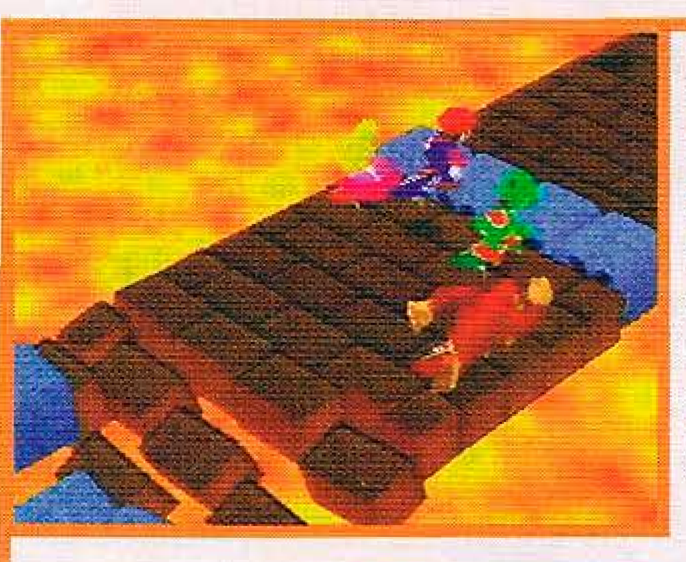
Este es un juego muy sencillo y muy típico. Los 4 jugadores se mantienen en movimiento al rededor de un hongo gigante hasta que la música se detiene. Cuando esto suceda tienen que llegar lo más rápido posible al cofre que está sobre el hongo gigante. Gana 10 monedas el primero que llegue.

Running of the Bulb



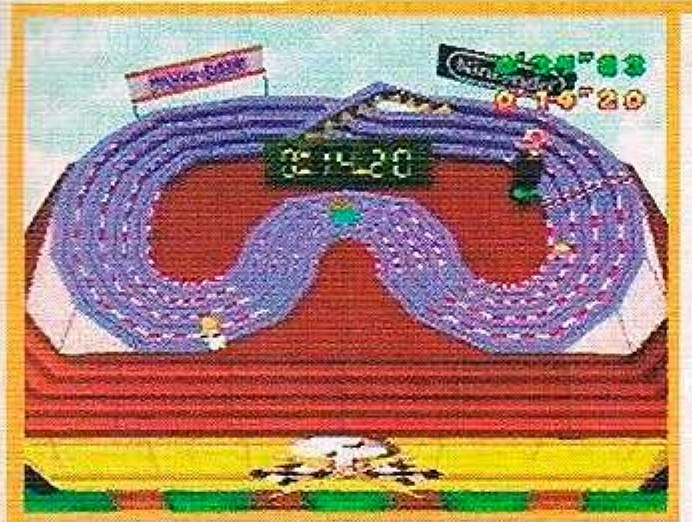
Otro juego donde deben jugar en equipo los 4 jugadores.
Uno de ellos lleva cargando un foco y los otros 3 lo deben proteger de los Boos que aparecen por todos lados. La cuestión es que el foco no caiga en manos del Big Boo que los persigue. Los jugadores sin el foco pueden golpear a los fantasmas para desaparecerlos. Sin embargo deben tener guidado de no ser tocados por ellos, si no serán convertidos en zombies y tratarán de quitarle el foco al jugador que lo trae. Para liberarte de esto, otro jugador debe golpear al zombie o rotar rápidamente el Stick para liberarse. También hay que cuidarse de los "Thowmps". Si llevan el foco hasta el final. Los 4 jugadores ganarán 10 monedas.

Skateboard Scamper



Aquí los jugadores están sobre unos Skateboards. El piso detrás de ellos se está derrumbando y por lo mismo deben ir muy rápido. Con el botón B le das velocidad a tu tabla y con el botón A saltas los múltiples obstáculos que hay en tu camino. Son dos los objetivos: Evitar que caigas a la lava y llegar primero que los demás a la meta. El ganador se lleva 10 monedas, pero en el camino puedes tomar otras.

Slot Car Derby



Este juego es como jugar a la autopista eléctrica. Cada jugador controla un carrito con la cara del personaje que lo controla encima de él. Con el Control Stick le das velocidad al coche, pero debes tener cuidado de no ir tan rápido en las curvas, pues como en las autopistas eléctricas reales, tu coche se puede volcar. Gana 10 monedas el primero que le dé 4 vueltas a la pista.

Tipsy Tourney

Aquí los 4 jugadores se encuentran sobre una superficie cubierta con cuadros. Para cualquier lado que se muevan, inclinarán esa superficie y harán que se mueva una concha, que al principio está al centro del tablero. Por donde pase esta concha, irá limpiando cada uno de estos cuadritos. El ganador será el primero que limpie los cuadritos por completo de su figura y ganará por esto 10 monedas.



Treasure Divers



Los 4 jugadores compiten para sacar a la superficie diversos cofres con tesoros que están en el fondo de un lago. Hay distintos tamaños de cofres y los más grandes son los que dan más monedas. Cada jugador nada con el botón A y debe hacerlo rápido si quiere alcanzar los cofres grandes antes que los demás, también hay que tener mucho cuidado con un tiburón que está por ahí rondando y que si te golpea hará que sueltes tu cofre. La ganacia de monedas es variable.

Antes de que se terminen todos los turnos que programaste al inicio del juego, aparecerá Koopa para dar un reporte previo de cómo está la onda con las posiciones, en base a monedas y estrellas. Además de eso, él dará su pronóstico sobre quién podría ser el ganador. Esto es muy útil, pues te da una idea de a quién hay que golpear para evitar que resulte victorioso, o para decirlo de otra forma: A quién hay que cargarle la mano.





Al terminar todos los turnos del juego, Koopa determinará quién es el ganador. Una de las cosas que te puede dar una idea sobre quién será el ganador es tu desempeño, el número de estrellas y dinero que hayas tomado. Sin embargo eso no es todo, ya que esta tortuga también dará estrellas como premio en distintas categorías, como quién obtuvo más dinero en los mini-juegos, quien cayó más veces en el signo "?" y así. Después de estos premios, el ganador será elegido y premiado con el título de "Super Star".









Ahora, como esta competencia sólo tenía el fin de ver quién era la super estrella, no importa qué pase con el dinero y las estrellas obtenidas ¿verdad? Estos dos recursos se irán directamente a un de fondo común. Entre más juegues, más dinero y estrellas irás ahorrando. El tener mucho dinero y estrellas te permitirá comprar items para hacer más divertido el juego y hasta poder jugar en nuevos tableros.

Tableros



Al comenzar a jugar, te darás cuenta que Mario Party cuenta con 6 tableros distintos a elegir desde el Tubo "Warp", en la pantalla principal. Cada uno tiene su diseño en particular, por lo que resultan distintas las estrategias de juego en cada uno de ellos. Además de eso, cada uno de ellos tiene distinta dificultad, la cual la puedes conocer en la pantalla previa a elegirlo. Por cierto, cada vez que termines el juego en un tablero, también cumplirás de forma inmediata con un objetivo que existe en cada uno de ellos.

DKs Jungle Adventure

(Una estrella) Este tablero parece una gran jungla. Existen algunas desviaciones en el camino pero no es muy difícil adivinar cuál es la ruta que se debe tomar para llegar a dar la vuelta (y obtener 10 monedas de Koopa por eso). De repente, encontrarás a unos "Road-Blocking Whomps" los cuales te pedirán 10 monedas para pasar por ciertos caminos. Aunque no quieras, algunas veces habrá que pagarles para llegar sin problemas a donde se encuentre Toad. Si caes en el símbolo de "?" en este tablero, harás que aparezca una gigantesca roca que hará que los jugadores que estén en su camino, regresen al principio del tablero. Cada vez que encuentres a Toad, éste cambiará su posición. El objetivo de este tablero es encontar los tesoros ocultos de la jungla.





Peachs Birthay Coke





(Dos estrellas) Aquí el camino es recto y no hay desviaciones. Bueno, de hecho sí existe una bifurcación y es la que te lleva a Bowser, ya que de repente te encontrarás con un Goomba que te hará entrar a una lotería de 10 monedas. Si tienes la desgracia de sacar la flor con la cara de Bowser lo irás a ver. Si tienes 30 monedas y caes sobre un símbolo "?", aparecerá un Goomba que por esa cantidad se ofrecerá a poner una "fresa" en esa parte del tablero. Si le pagas, aparecerá una planta con una foto del personaje que puso esa semilla. Cualquier otro personaje que caiga en ese mismo tablero perderá una de sus estrellas y se las darán al personaje de la foto. Aquí el objetivo es ayudar a decorar este gran pastel hecho por la Princesa Peach.



Warios Battle Canyon

(Dos estrellas) Este tablero se lleva a cabo en varias "mini-islas". Para llegar a ellas tienes que ir a donde se encuentra alguno de los Bob-ombs y ser disparado de una isla a otra con su cañón. El lugar en el que vas a caer se determina al azar. Sin embargo, si de casualidad caes en la casilla con el símbolo "?", los Bob-ombs cambiarán la dirección de sus cañones y de repente te pueden regresar. Si llegas a donde está un Fly Guy, te preguntará si quieres que lleve a un jugador a la posición en la que estás. Toad cambia de posición cada vez que le compras una estrella. El objetivo es detener la guerra entre los Bob-ombs rojos y los Bob-ombs negros.







Yoshis Tropical Island





(Dos estrellas)
Este juego se desarrolla en un par de islas y las únicas desviaciones que hay, son 2 que te cambian de isla a isla. Sin embargo para hacerlo hay que pagarle a un "Whomp Block". Este no te pide mucho dinero al principio, pero no pedirá ya menos de los que le haya dado el jugador que haya pasado antes que tú, con un máximo de 40 monedas (ejemplo: si alguien pasó antes que tú y pagó 20 monedas, tú tendrás que pagar 21 ó más). Aquí en teoría, Toad no está en movimiento, pero si caes sobre un símbolo de "?", éste intercambiará posiciones de una isla a otra con Bowser, quien siempre está dispuesto a perjudicarte. El objetivo en este tablero es rescatar al Yoshi que está prisionero en una isla.

Luigis Engine Room





(Tres estrellas)
Este tablero es bastante confuso y tiene muchas desviaciones que puedes tomar antes de darle la vuelta. Además de eso, no todas las desviaciones se pueden tomar en cualquier momento, pues al final de cada turno hay puertas que se abren y cierran de forma alternada. Si caes en los símbolos "?" puedes cambiar la forma en las que están abiertas estas puertas y también lo puedes hacer si le pagas 20 monedas a unos pistones. Toad cambia de posición cada vez que le compras una estrella. El objetivo es regresar la energía a la máquina.

Marios Rainbow Castle





(Una estrella)
Este es un tablero muy sencillo y sólo tiene un par de desviaciones, pero a final de cuentas sigues un camino bien definido. Toad se encuentra en el final del camino. Pero si le compras una estrella, rotará la torre donde él está y dejará ver a Bowser. También podrás hacer rotar la torre si caes en el símbolo de "?". El objetivo es regresar el arcoiris al castillo.



Además de estos tableros existen otros dos. Estos son Magma Mountain y Eternal Star y la forma de llegar a ellos es obteniendo 60 y 100 estrellas respectivamente. El primero aparece en la tienda de ítems y al comprarlo, ya lo podrás elegir. El otro aparece automáticamente al obtener las estrellas indicadas. De hecho, tienes que jugarlo obligatoriamente para terminar el juego. Una vez que termines ese tablero, podrás elegir cualquiera de los demás sin problema, incluyendo éste último, claro está.





THE LEGEND OF ZELDA
OCARINE OF TIME

BUGS

Recordando lo que una vez dijo Spot en uno de los momentos más inspirados de su vida (desgraciadamente los chispazos de brillantez de Spot llegan una vez por sexenio), los juegos que más bugs tienen son los que más se juegan; tomando en cuenta esta sabia reflexión (?), sería raro que el estupéndo título de Zelda: Ocarina of Time, no tuviera bugs. Varios lectores ya empezaron a mandar bugs y los que publicamos en esta ocasión son muy buenos.



21 Botellas

¿Cuántas botellas puedes juntar en total? ¿Cuatro? ¡Nooo! El máximo número de botellas que puedes juntar es ¡Veintiuno! ¿Cómo? Este es un bug interesante.

Para que el bug resulte, debes tener por lo menos una botella, sin importar si Link es niño o adulto.

1. Dirígete a cualquier parte de Hyrule donde puedas capturar algo con una botella (un pez, una hada o un insecto).

2. Ahora agarra lo que vayas a capturar y, justo antes de que comience el cinema display, pausa el juego y cambia la botella por cualquier ítem con algún botón de la unidad C.





3. Cuando quites la pausa, ¡Sorpresa! El ítem que cambiaste se habrá convertido en una botella.



Como en total son 21 ítems los que puedes juntar (exceptuando las flechas especiales), ese es el número máximo de botellas que puedes tener, pero ¡Cuidado! Hay ítems que ya no podrás recuperar, como el Boomerang o el Hookshot, y otros que sí, como el Deku Stick, así que, te recomendamos no grabar el juego despúés de hacer el truco.

Marcos Fernando Martínez González

Sacar la caña de pescar

Normalmente, cuando terminas de pescar en Fishing Pond en Lake Hylia, no puedes salir con la caña de pescar y la tienes que devolver... pero existe una forma se sacarla de Fishing Pound y esto traerá como consecuencia muchos bugs divertidos.

Para que el bug resulte, debes ser Link adulto, tener mínimo 20 Rupees y las Hover Boots.



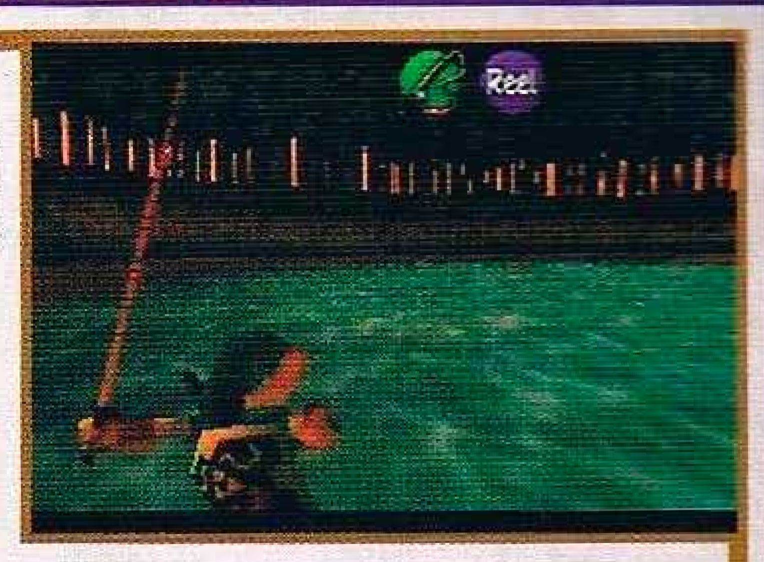
1. Ve a pescar a Fishing Pound, arrienda la caña de pescar, equípate con las Hover Boots y colócate en la orilla del lago.

2. Ahora camina un poco hacia el agua de tal forma que flotes sobre ella; inmediatamente presiona el botón B para lanzar la caña; mientras el anzuelo va en el aire, verás que Link cae al agua.



3. Si lo hiciste bien, verás que, mientras el anzuelo sigue en el agua, Link podrá caminar e





incluso bostezar si no lo mueves (normalmente esto no puede ocurrir). Para salir del Fishing Pond con la caña, necesitas que un pez muerda el anzuelo y cuando esté "colgando", dirígete a la puerta y presiona el botón A para salir. Una vez afuera, verás que el ícono de la caña está equipada en lugar de la espada...



4. Ahora, lo que NO debes hacer, es presionar el botón B, pues trabarás el juego. Ya que estés con la caña, entra al agua y ahí presiona Start y cambia las Hover Boots por cualquiera de los otros pares para que la caña desaparezca y no tengas nada equipado en el botón B; cuando lo logres, llama a Epona y súbete en ella, para ver lo mejor de este bug. Mientras cabalgas, podrás usar cualquier ítem, como el Lens of Truth, el Longshot o las bombas. Lanza una Deku Nut y Link se caerá, pero las zanahorias seguirán en la pantalla, como si siguieras sobre el caballo y si después presionas el botón A, Link montará de una forma extraña a Epona mientras ésta sigue corriendo... ¡intenta muchas cosas para ver qué ocurre!

Para que todo regrese a la normalidad, sólo equipa la espada.

"John Carpenter"

Hay otra forma para que salgan los bugs de Epona, pero necesitas llegar al último jefe.



1. Llega con Ganon y, cuando despoje a Link de su espada y sin equipar nada en el botón B, pon pausa y graba el juego.



2. Resetea el juego; como ves, ahora no tendrás nada equipado en el botón B; ahora monta a Epona y ocurrirán los mismos bugs que cuando sacas la caña del Fishing Pound.

José Manuel Martínez

Si descubres más bugs, no olvides mandarlos a nuestra Editorial.

a fondo

SOUTH PARK



Respondiendo a las necesidades comerciales que aparecen cada vez que una nueva serie de TV llega a ser muy popular en los Estados Unidos, Acclaim ha decidido lanzar un juego con la licencia de un programa de bastante rating en ese país de nombre "South Park". Esto no es de extrañarse y la historia es testigo de este tipo de hechos, pues cada vez que un programa se vuelve muy popular, es necesario llevarlo al videojuego. Recordemos que ya anteriormente Beavis and Butthead por su total irreverencia fueron muy populares; y antes de ellos Ren and Stimpy con su humor grotesco también lo fueron; y antes Los Simpsons con su humor crítico también y mucho antes que ellos Los Pitufos con su... bueno, ¿Qué esperabas? eran los 80's.



Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio



No. de Jugadores

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por



96 megabits
Memoria

Aventura Primera Persona
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

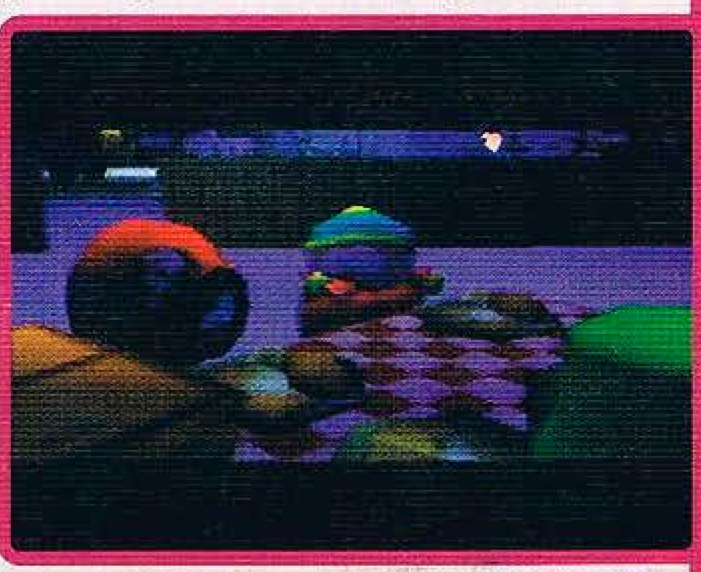


Ahora, una pregunta normal para alguien que no ha visto la serie es: ¿Qué onda con Souh Park? Bueno básicamente son las aventuras de unos chicos de un pueblo, pero que juntos son la pandillita de tontos que: O hacen mofa de todo o se cuestionan por tonterías, hacen chistes de sus mamás y se tiran bastantes gases. Ahora, anteriormente mencionábamos las principales características de cada una de las series "triunfadoras" y ésta definitivamente tiene un elemento que la hace distinta a todo lo que se ha visto anteriormente: La diversión comienza cuando escuchas hablar a los personajes que utilizan muchas palabrotas y demás modismos extraños cargados de humor bastante bueno (y algunas veces muy negro).

La gente de Iguana hizo un gran trabajo con juegos como Turok y precisamente es aquí, donde entra South Park, ya que es un juego de primera persona donde tienes que usar armas y técnicas para eliminar a tus... bueno, no podríamos decir que son tus enemigos, digamos que a quién se te aparezca. Los gráficos parecieran simples, pero la diversión no está en los detalles gráficos, sino en el tipo de juego.



Los enemigos inusuales (¿dónde ves pavos asesinos?) y por supuesto los diálogos, que con todo y que les ponen el "beep" de censura no dejan de ser graciosos, claro, si es que, entiendes algo de inglés.







Como cualquier juego de este estilo, tenemos que hablar de la herramienta más importantes, es decir las armas. Empiezas lanzando bolas de nieve que puedes "potencializar" con cierta clase de fluídos corporales. Pero las más avanzadas están verdaderamente desquiciadas, es difícil, pero imagínate un rifle "sniper" donde pones gallinas de cabeza y disparas huevos usándolas. Ahora bien, el sonido, aunque no entraría entre los 5 juegos más relevantes para el N64 en esta categoría, sí tiene detalles rescatables, como la canción de la Introducción del juego, que está completamente cantada y es igualita y de la misma duración que la de la entrada de la serie de TV, además de eso el juego está lleno de diálogos entre escena y escena, y también en medio de ellas. Como dato importante cabe señalar que es compatible con el Expansion Pak del N64, así que si quieres disfrutar de una mejor resolución en el juego, te sugerimos utilices el nuevo accesorio de Nintendo.







Ya con el control en mano, te podemos decir que se siente excelente. Los fanáticos de Turok no tendrán ningún problema para acostumbrarse, de hecho, es idéntico en la forma en cómo se juega este clásico del N64. Aunque también, si nunca has jugado Turok, pero eres un fan total de Golden Eye, existe en la pantalla de opciones, precisamente una opción en la que puedes cambiar el tipo de control para que sea igual al de Golden Eye.



Si hablamos de los niveles, las primeras misiones tal vez te parezcan un tanto fáciles, desde que sólo tienes que matar cierto número de pavos asesinos y después encontrar a sus amigos, por cierto, dales de bolazos de nieve y verás el montón de palabrejas que te dirán. Los pavos son enemigos fáciles de eliminar, así que no te preocupes por ellos a menos que se te amontonen. Cuando hagan eso, trata de ver el radar y darle a los que estén más cerca, porque si dejas que caminen mucho, cuando te des cuenta tendrás a 20 pavos rodeándote. Ya en niveles más avanzados te vas a encontrar con enemigos de mayor dificultad. Entre ellos podemos mencionar a unos Mega Pavos gigantescos, o a unos Zombies que tienen una cara de verdaderos tontos, pero que están muy lejos de serlo a la hora de atacarte.





En realidad en South Park no tendrás que preocuparte por resolver niveles extremadamente difíciles o con muchas cosas qué hacer como acertijos y demás parafernalia, aquí sólo es buscar y eliminar. Así que no dudes en caminar por cuanto lugar puedas y eliminar todo lo que se te ponga enfrente, así de fácil (de hecho, en los últimos niveles sufres bastante por la falta de armas). Nosotros creemos que los niveles del juego son hasta cierto punto lineales por el Target al que está enfocado este juego: Gente adulta que gusta de la serie y que quizá, no es muy videojugadora. Por lo tanto, para evitar conflictos, el juego no presenta gran conplejidad en ese aspecto (así evitarán que muchos de estos adultos se pierdan o se mareen jugando).







Si lo tuyo es poder jugar contra tus amigos (o enemigos) este juego también tiene un modo de multiplayer que soporta hasta 4 jugadores. Es bastante entretenido jugar entre varias personas, pues las armas son muy fáciles de conseguir y es más "apunta y dispara" por el tamaño pequeño de los niveles y el radar que te facilita encontrar a los demás. Esto que comentamos de los mapas, no quiere decir que sea aburrido jugar en multiplayer porque los mapas son chicos, al contrario, a diferencia de Turok 2, es mucho más fácil que empieces a recordar los niveles porque son más sencillos y están diseñados para encontrar rápido a los demás y empezar a disparar, es decir acción rápida.



En fin, si buscas acción de un solo jugador, con altos niveles de diversión y humor, además de tener un modo de juego multiplayer bastante bueno, South Park puede ser una excelente opción. Recuerda que es compatible con el Expansion Pak, de modo que puedes mejorar bastante los gráficos en el juego.









En nuestras actividades como videojugadores profesionales, hemos pasado, visto y vivido muchas cosas... nos hemos reído, nos hemos divertido, hemos llorado, hemos ganado y hemos perdido, pero, hasta donde recordamos... ¡nunca nos habíamos enojado tanto al jugar un título! Enojarse, y más por un juego, es malo, lo sabemos, pero créenos que no lo pudimos evitar después de jugar Penny Racers. Pero, mejor echémosle un vistazo a este título, mientras tomamos algunos antiácidos efervescentes.

THQ
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por
TAKARA

64 megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Enero 1999
Fecha de Salida



Penny Racers, el nuevo título lanzado por THQ, es un juego de carreras que tiene mucho del estilo de Mario Kart 64 y Diddy Kong Racing, pero con sus respectivas diferencias. Fue programado por Takara y en Japón ya tiene algunos meses de haber salido, pero con el nombre de Choro Q 64. El concepto principal es que los vehículos son pequeños automóviles de juguete (estos carritos sí son juguetes de verdad y son más o menos conocidos en E.E.U.U y en Japón) y su particularidad es que pueden llevar un centavo en la parte de atrás para correr mejor, aunque, para este videojuego, los centavos tienen un uso distinto.



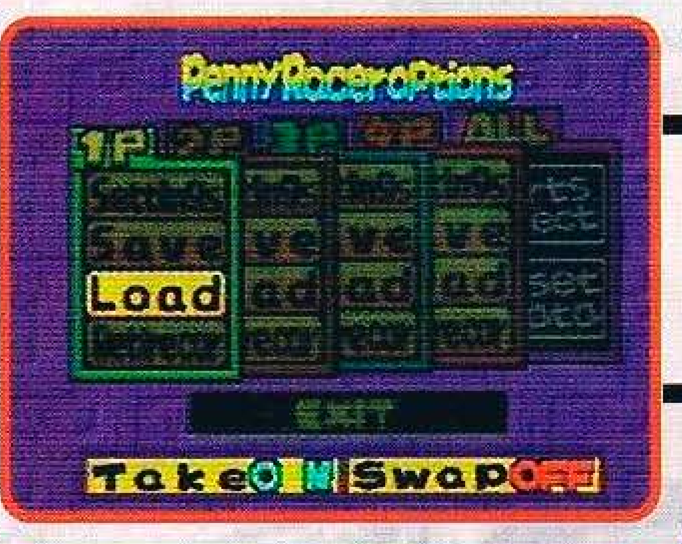


En la pantalla principal hay cuatro menús: Start Game, New Track, Options y Audio.



Aquí cambias el volumen de la música, de los efectos de sonido y seleccionas entre monoaural y estéreo.







En esta pantalla hay varios menús:



En Save guardas en el Controller Pak los avances de Race Series y otras cosas; los das de alta en Load. Por cierto, necesitarás un Controller Pak completo (128 páginas) para crear el archivo de Penny Racers.



Settings

En esta pantalla puedes cambiar los accesorios de tu auto, así como el color y el nombre del mismo. Más adelante te explicaremos con más detalle.





Si quieres retirar el auto que has estado usando para jugar con otro diferente, elige esta opción.



All

Aquí seleccionas la forma de ganar accesorios para tu auto, ya sea robándolas y/o intercambiándolas. También puedes resetear los récords del cartucho en este menú.



Hacer este título diferente a los otros (con fondo, más grande, de otro color o como sea, pero que se diferencie de los otros que siguen). En total son tres diferentes modos de juego:



Start Game

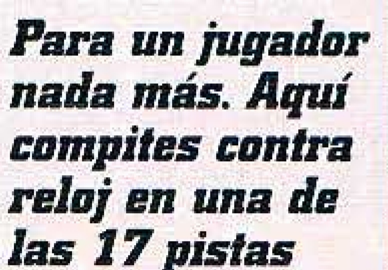
Aquí comienza el juego. Seleccionas el número de jugadores que participarán y, dependiendo de esto, eliges el modo de juego y por último la clase (o sea, la dificultad del juego).



Time Trial



Para un jugador nada más. Aquí compites contra reloj en una de las 17 pistas





disponibles en este modo de juego. Es un buen lugar para conocer las pistas y acostumbrarte al control de los coches. Puedes guardar el fantasma de la pista en la que hayas corrido (como en Mario Kart 64) para después competir contra ti mismo y mejorar tu tiempo.

VS Race

Aquí pueden participar de dos a cuatro jugadores simultáneos y el objetivo es llegar a la meta antes que los demás.



Este es un modo muy divertido, pero lo único malo es que si juegan de tres a cuatro jugadores, sólo hay ocho pistas disponibles y de dos jugadores son 17 pistas.

Race Series



Este es el modo principal del juego. Es para uno o dos jugadores y sólo están disponibles nueve pistas, sin embargo, compites contra cuatro (o cinco, si es de un jugador) autos controlados por el CPU.







Autos

Al principio puedes escoger uno de entre trece vehículos. Hay varios diseños, como un "vocho", un camión repartidor de comida japonesa, un camión de basura, autos de carreras, sedánes normales, etc. Técnicamente tienen características únicas, pero no es mucha la diferencia que encontrarás entre ellos.



En realidad, cuando apenas empiezas a jugar, éste título es simple, normal y sin mucho chiste, pero conforme vas participando en las carreras, se pone más interesante. Vamos a ver por qué.

El concepto principal de Penny Racers es comenzar con un auto completamente austero y para hacerlo más poderoso, deberás ganar muchas carreras y así conseguirás accesorios.



Pistas

Hay nueve pistas normales y ocho especiales; cuando vas a seleccionar alguna, verás el mapa de la pista, qué clima tiene (soleado, lluvioso, nevado o nocturno), el tipo de camino (pavimentado, campo traviesa o congelado), la dificultad (fácil, normal o difícil) y los récords de mejor vuelta y mejor tiempo.





Country

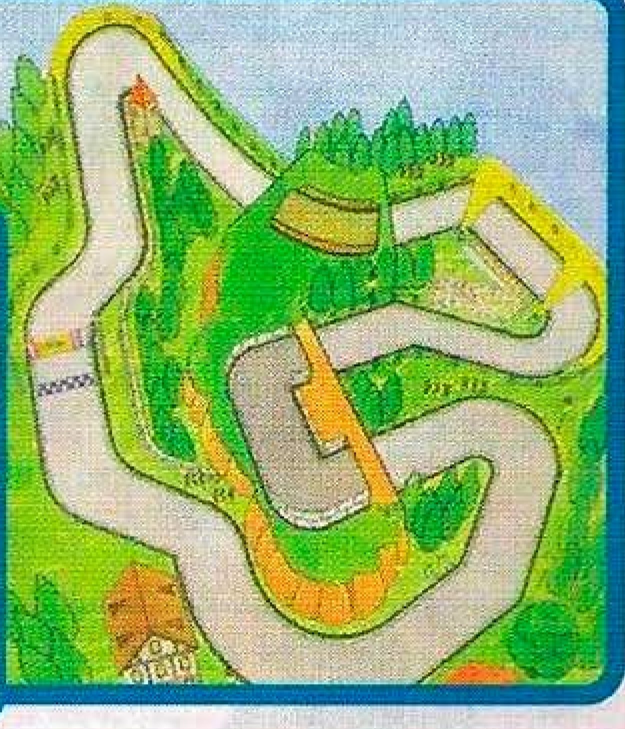
Esta es la pista más corta y más fácil.



Lakeside

Aquí está lloviendo, así que ¡cuidado! porque te puedes derrapar fácilmente.









Harbor

Esta pista es un poco larga y difícil, pues hay muchas curvas.





Mountain

Por aquí no pasó solidaridad, por lo que encontrarás un camino sin pavimento.





Hay obstáculos como piedras cayendo o lagunas.

Ruins



Aquí corres de noche. No es una pista difícil, pero encontrarás algunas trampas, como puntas que salen del suelo.

Volcano

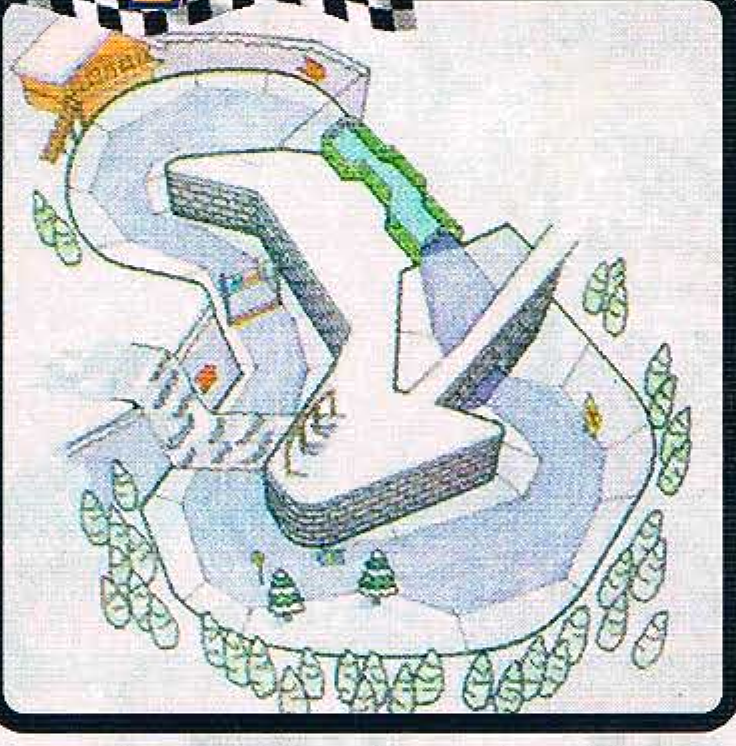


Para nosotros, ésta es la pista más difícil, pues tiene muchas subidas y bajadas. Habrá algunos tramos que te recordarán la pista de Bowser's Castle de MK64 (Mario Kart, no Mortal Kombat).



Alpine





Aquí el asunto no es tan complicado, pero cuidado con los troncos que pasan por el río.

Ice



Esta pista, más que difícil, es larga.

Caves



Otra pista difícil. El suelo congelado hará que te derrapes y que te puedas caer al lago.

Pistas especiales

Son nueve pistas especiales. Sus diseños son un poco raros y no las puedes usar en Race Series. Sus nombres son: Created A-H (o sea Created B, C, etc.)





Accesorios

Cuando comienzas el Race Series, lo haces con sólo un auto y sin ningún accesorio extra. La mecánica para ganar accesorios es la siguiente: Compiten seis autos; cuando acaba la carrera, los tres primeros lugares tienen el derecho a robar un accesorio de cualquiera de los tres últimos lugares (sólo tienes derecho a robar un accesorio por carrera). Aquí conviene llegar en primer lugar para escoger primero.

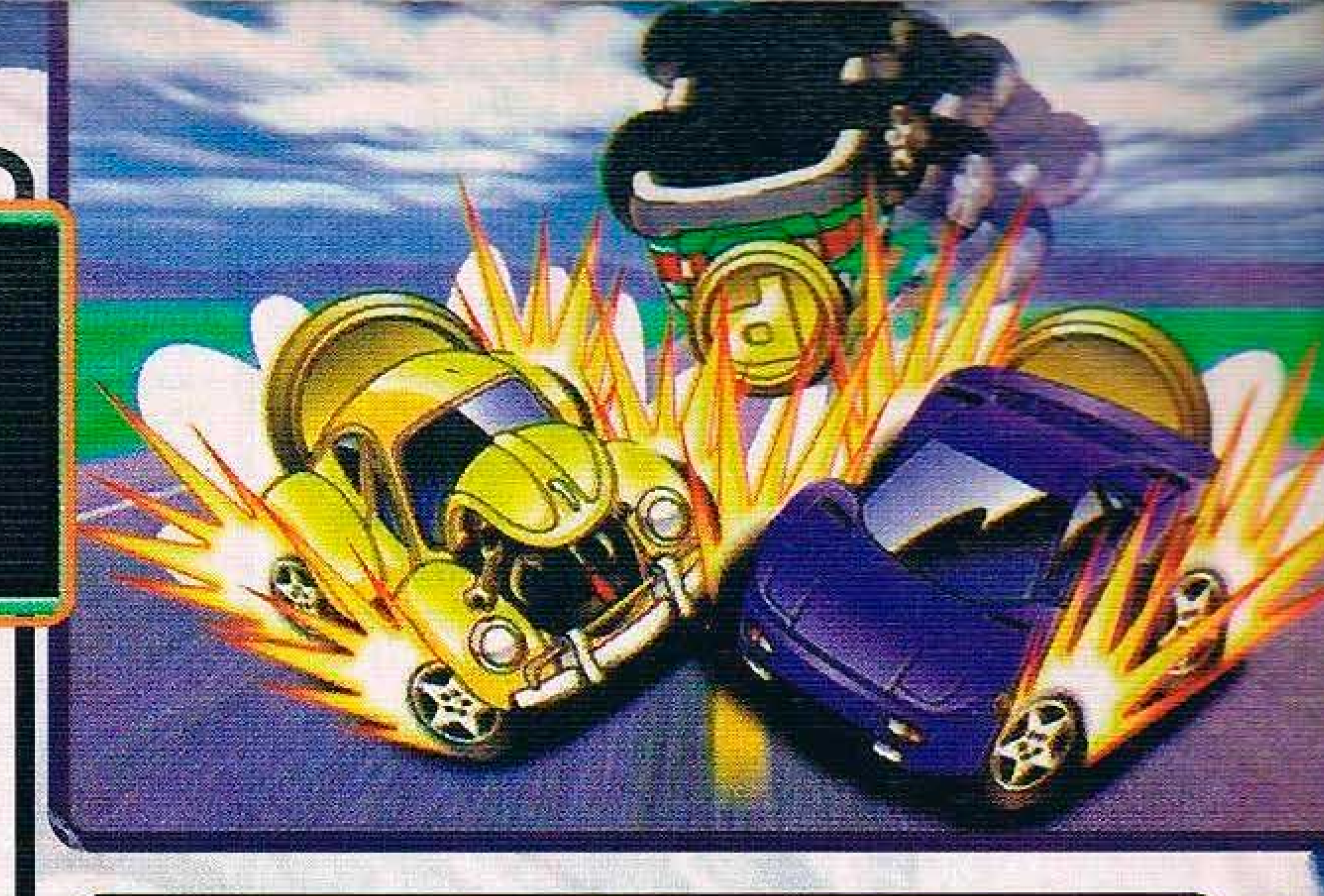


Categorías y Puntos



Esta parte es importante. Las categorías son: C, B, A y AA. En Race Series, al principio, sólo cuentas con la categoría C. Cuando hayas terminado todas las pistas, mínimo en tercer lugar, se abrirá la categoría B y así sucesivamente. Cada accesorio vale puntos y en cada categoría hay un mínimo de puntos que puedes usar. En C el límite es de 6, en B es de 10, en A es de 14 y en AA es ilimitado. Debido a esto, a veces no podrás usar ciertos accesorios combinados en algunas categorías. Si te excedes de puntos, te marcarán una violación y tendrás que hacerle ajustes a tu auto.





Conforme vayas equipando a tu vehículo con mejores piezas, será mejor.

Body — Al principio sólo cuentas con un coche, pero después puedes robarle vehículos a los otros competidores.

Engine — Hay tres tipos de motores: Accel: Rápida aceleración; Stock: Balanceado; Top End: Máxima Velocidad.

Tire — Hay cuatro tipos de llantas: Street, para pavimento; Off Road, para campo traviesa; Aqua, para caminos mojados; Snow, para caminos congelados.

Brake — Entre mejor sea tu freno, más rápido responderá el auto.

Susp. — Entre mejor sea la suspención, mejor responderá el auto en las curvas.

Armor — Sirve para soportar más los golpes. Hay dos tipos de armor, Bumper y Spoiler.





Extra — Estos son sólo adornos para tu auto.





Special — Estas son armas. A diferencia de Mario Kart 64, el arma que selecciones antes de la carrera será la única que puedas usar durante la misma. Hay desde turbos hasta misiles.





Cuando terminas la categoría A, será como si hubieras terminado el juego y al final te darán una lista de los ítems que tienes y los que te faltaron.



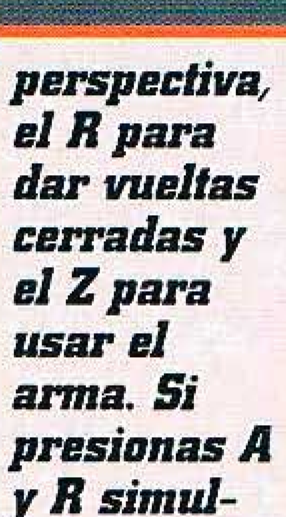
Hay ítems especiales que es muy difícil que aparezcan. Los identificarás porque las letras del nombre del ítem, brillan.



Controles

El uso del control no es muy complejo; el botón A es para acelerar, el B para frenar, C arriba y C abajo para cambiar de perspectiva, el R para dar vueltas cerradas y el Z para usar el arma. Si presionas A y R simultáneamente, el auto irá en reversa.





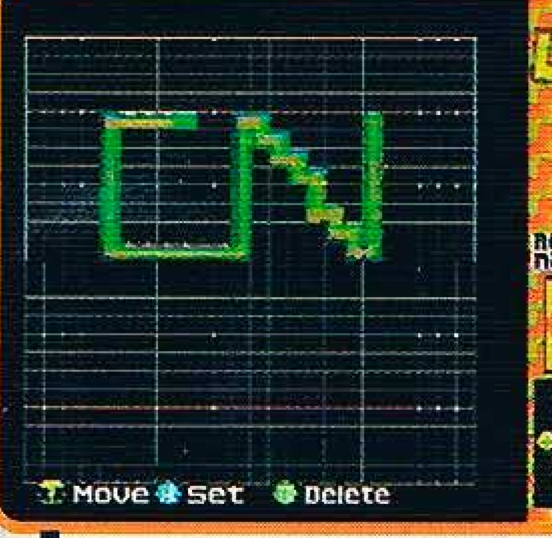


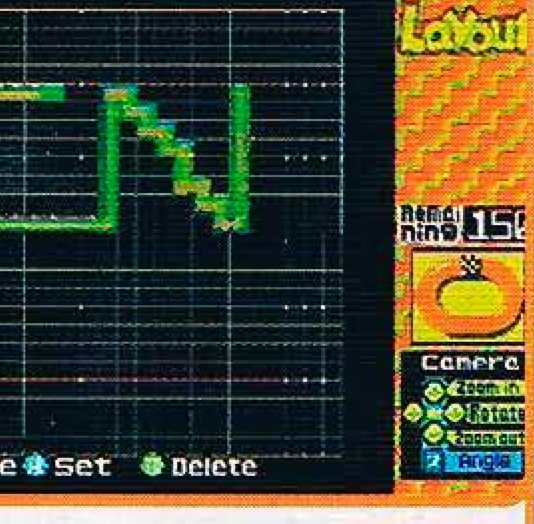




New Track

Esta es la opción más interesante de este juego. Puedes crear la pista que quieras, escogiendo el tipo de camino, la longitud, las curvas y todo. Gracias a que el juego cuenta con batería, puedes crear hasta ¡doce pistas distintas! Ocho las puedes guardar en la memoria del cartucho y las otras cuatro en tu Controller Pak.





La movilidad es buena, sin llegar a excelente, sin embargo, mejora bastante una vez que tienes los mejores accesorios.



Puedes personalizar tu auto, cambiándole el color y el nombre.







Los gráficos tampoco son excelentes, pero son muy buenos (nos recordó mucho a Diddy Kong Racing).

La música al principio no nos gustó, pero es un poco pegajosa y terminó siendo de nuestro agrado; los efectos de sonido también son buenos, aunque cuando se golpean los coches, parece que están tronando maíz.

Como regularmente sucede en este tipo de juegos de carreras, lo más desesperante es cuando aceleras lento, pues los contrincantes toman mucha ventaja y es difícil que te recuperes y los puedas alcanzar, sobre todo si tienes un mal motor, así que para que esto no te suceda, ahí te va un tip que te va a servir mucho.

Tip



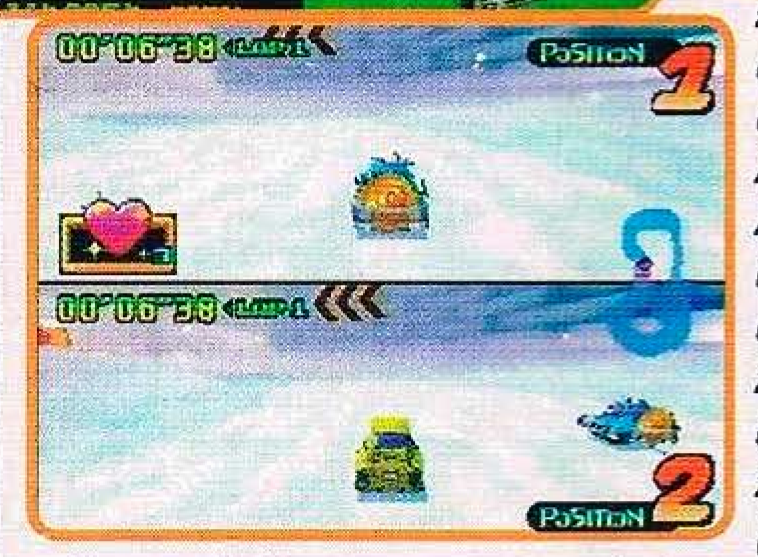
Cuando estés a punto de comenzar la carrera, aparecerá un semáforo. En el momento en que se encienda la segunda luz de arriba a abajo, presiona simultáneamente y mantén los botones A y R.



Cuando se encienda la luz de abajo (la verde), inmediatamente suelta el botón R y así saldrás disparado, como si hubieras tomado un turbo.

En general, por su aspecto, cualquiera podría pensar que Penny Racers es un mal juego, debido a sus gráficos y al "mal" control que tienen los autos, sin embargo, no es así, ya que cuenta con varios factores que lo hacen un buen juego (aunque le falta mucho para ser como Mario Kart). Tiene muchas innovaciones, como el poder crear tus propias pistas y personalizar tus autos. Es muy interesante el modo de perder y ganar piezas y, gracias al Controller Pak, puedes ir a casa de un amigo, derrotarlo y "volarle" piezas que aún no tengas. Ahora te estarás preguntando "¿y por qué te hace enojar este juego?"... la razón es muy simple: ¡Es muy difícil! Bueno, en realidad no lo es tanto, pero, obviamente, cuando no tienes todas las piezas, te cuesta trabajo, pues los rivales te atacan sin tocarse el corazón y llega un momento en el que verdaderamente te frustras. En resumen, Penny Racers es un juego que tiene varios puntos, tanto a favor (innovaciones) como en contra (puedes jugar muchas veces en la misma pista para conseguir los accesorios... ¡Qué chiste!). A veces es aburrido y a veces es divertido. Algo faltó para que el entretenimiento fuera constante, pero lo más seguro es que si conoces a varias personas que tengan este juego, va a ser mejor, ya que competir con el Controller Pak completa muchísimo la diversión. Y si no tienes amigos que tengan este título, pero quieres consentir a tu úlcera gástrica, éste juego es para ti, aunque deberás aprenderte varios adjetivos calificativos ofensivos o de lo contrario te escucharás muy repetitivo y monótono (nosotros hasta inventamos unos nuevos).



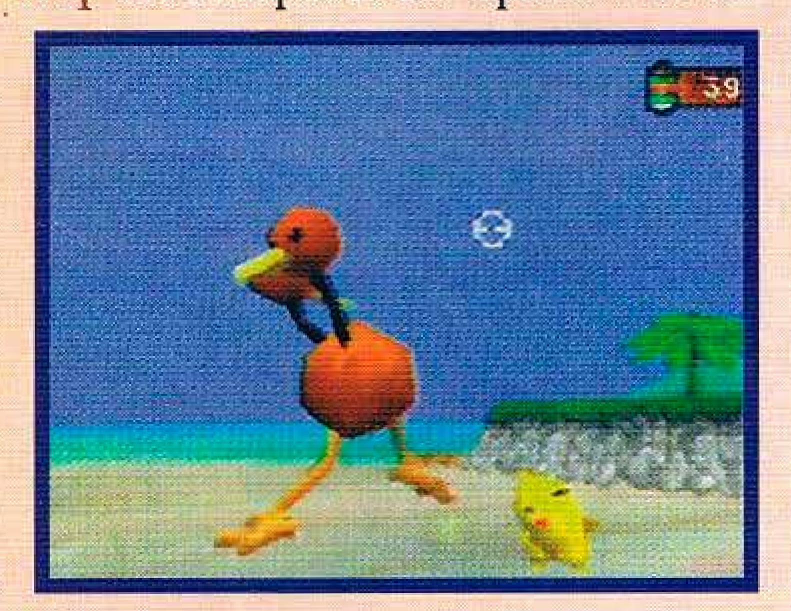




Muchas noticias sobre Pokémon

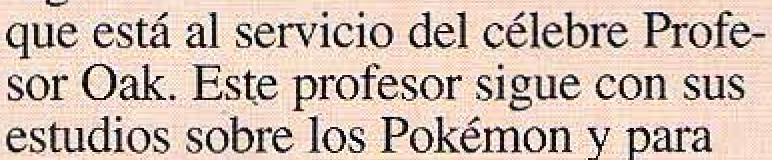
NOVEDADES

Nintendo, este mes estuvo muy activo en noticias respecto al concepto Pokémon. Algunas de estas afectan solamente a los jugadores de Japón y otras tantas a los jugadores de ambos continentes. Así que dejémos estas introducciones que sólo quitan espacio y pasemos a lo conciso. Pokémon Snap En el reporte del Space World



del 97, mencionamos un juego que iba a estar disponible para cuando apareciera el N64 DD. Este juego es Pokémon Snap y hay una par de noticias importantes sobre este título. La primera es el anuncio que hizo Nintendo sobre el cambio de formato de Pokémon Snap. Este ya no será para N64 DD, sino que aparecerá en cartucho con una cantidad de memoria aún no definida, pero que se rumorea llegará a los 256 Megabit. El segundo anuncio es que este título estará disponible tanto en América como en Japón (en este continente será lanzado el próximo mes de Junio, en Japón aún no èxiste fecha definitiva). La trama es sencilla y muy innovadora: Tú eres un fotógrafo





que está al servicio del célebre Profesor Oak. Este profesor sigue con sus estudios sobre los Pokémon y para poder ilustrar de forma más concreta su Pokedex necesita unas buenas fotos... y bueno, siendo tú fotógrafo y él necesitado de unas fotos, lo demás es más que obvio.

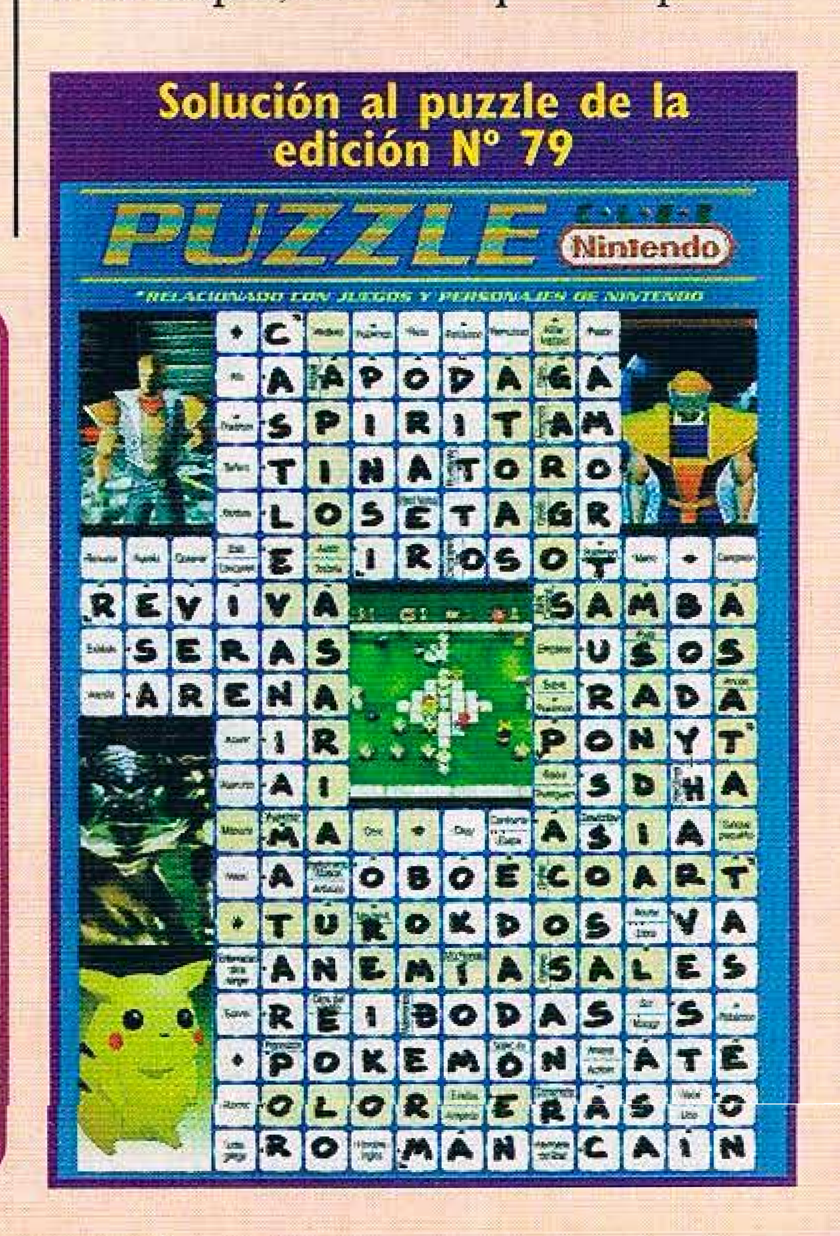


Para tomar las fotos, tienes una cámara especial con 60 fotos útiles. Desafortunadamente no es fácil tu labor, ya que para tomar las fotografías, te montas en un automóvil de Safari, el cual te lleva automáticamente por el camino que debes recorrer. Aunque el auto avanza sin que puedas influir en su destino, sí puedes observar a tu alrededor y disparar con tu cámara a los Pokémons salvajes que vas encontrando. Existen distintos métodos para llamar su atención, algunos pueden poner a los Pokémons alegres, otros pueden hacer que se enojen, pero no hay nada mejor que una foto en la que se pueda apreciar al Pokémon en una actitud natural en el ambiente que le rodea. Las mejores fotos serán las que cumplan con este requisito y serán más apreciadas por el Profesor Oak. Además, otro elemento importante, es que en un mismo recorrido siempre variarán los personajes que te puedan aparecer. Algunos saldrán con mucha facilidad y otros no tanto (al igual que en el juego), así que las oportunidades para fotografiar a cierto tipo de Pokémons serán limitadas. Al igual que en Pilotwings, el cartucho cuenta con memoria RAM para que puedas guardar en un Portafolio personalizado las mejores fotos que hayas tomado y se las puedas presumir a tus amigos. Y como siempre, sólo nos queda esperar...

Pokémon Ball y Pokémon Stadium 2

Aunque éste es sólo un anuncio y no hay mucho qué decir por el momento, Nintendo ha anunciado que se encuentra trabajando en un título de Pinball para el GB Color de nombre Pokémon Ball. Este título será muy al estilo de los juegos de Pinball que alguna vez adaptó la compañía Hal para el GB, donde el personaje principal era Kirby. Es obvio por el nombre, que se planean agregar muchos elementos del juego de Pokémon en este título, pero no se ha confirmado todavía si es que podrás capturar personajes o si se incorporará algún elemento de Pokémon en este juego o si sólo será de un juego de Pinball normal. Además de esto, Nintendo anunció que ellos están trabajando en la nueva versión del juego Pokémon Stadium para el N64. Sin embargo, nosotros nos preguntamos al respecto... ¿No está de más sacar una nueva secuela de Pokémon Stadium, siendo que todavía no está lista la nueva versión de Pokémon para el GB?, ¿Qué caso tendría sacar un juego que no va a poder ser compatible con un juego que se espera a futuro y en el que hay

Solución al puzzle de la edición N° 79



más de 100 monstruos nuevos? Tal vez estemos subestimando la lógica de Nintendo en Japón y en conjunto a los juegos que mencionamos, se esté preparando una sorpresa con los proyectos de Pokémon Silver/Gold, sobre los cuales, Nintendo ha permanecido en silencio últimamente. Todos estos títulos referentes a Pokémon, serán presentados este mes en Japón en una feria que ha organizado Nintendo con el nombre de "Pokémon Festival", en donde se exhibirán toda clase de productos de Pokémon, como muñecos, tarjetas, pósters, animación y por supuesto: Videojuegos.



EA no sólo es Sports

BEETLE ADVENTURE RACING

Una de las cosas que caracteriza a EA son sus excelentes juegos de deportes. Sin embargo este género no es el único que dominan y eso lo podremos ver mejor próximamente, cuando aparezca el juego de Beetle Adventure Racing para el N64.
Por el nombre te podrás dar cuenta que este juego tiene como "protagonista" al nuevo coche de la VW el cual tiene un diseño, pues a decir verdad un tanto raro. Pero bueno, aunque el coche preste su nombre, lo importante sigue siendo el juego en sí, así que veamos qué características tendrá este juego.

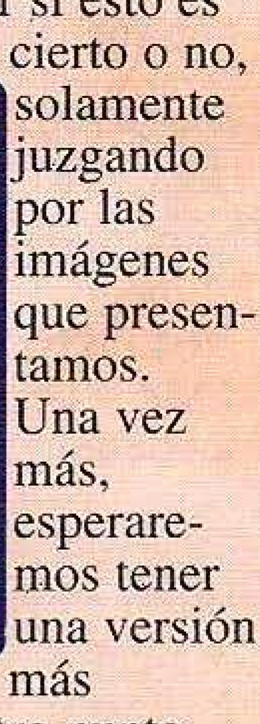
Lo primero y más importante es que este juego de carreras entra más dentro del género de acción Arcade que en el de simulación, lo que a nuestro parecer es mucho más divertido. Este título cuenta con distintos modos de juego, de entre los más rescatables tenemos el modo normal de competencia para un jugador, competencia para multijugadores (hasta 4 jugadores pueden participar de forma simultánea), un modo de batalla precisamente para multijugadores y un modo especial llamado "de aventura", donde se supone que podrás explorar algunos escenarios en busca de diferentes ítems. Tal como si se tratara de un juego de aventuras, pero con la diferencia de que ahí, el héroe es un coche y no un personaje como Mario.
Cada una de las pistas en el modo de competencia tiene distintos atajos, que debes buscar para obtener mayor ventaja sobre tus rivales. Por cierto, hacíamos énfasis en que este título tiene un modo de juego tipo Arcade, porque en él se pueden hacer todo tipo de maniobras espectaculares, como dar saltos gigantescos entre puente y puente con ayuda de algunos "Power Ups" que hallarás en el camino. También estas pistas presentarán algunos cambios atmosféricos y temporales, dándole así, más variedad y reto.



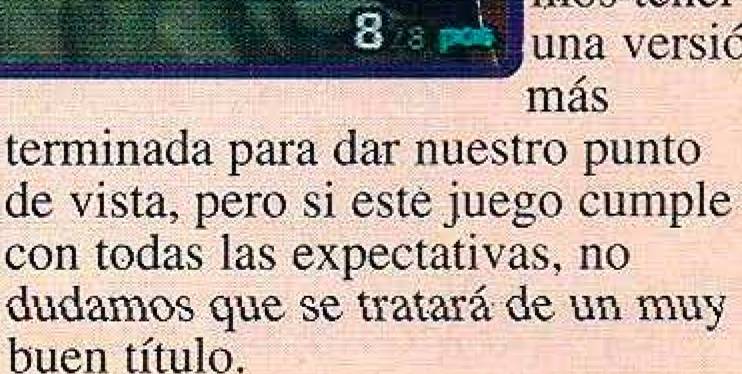




Además de los aspectos que señalamos antes, EA hace mención que este juego tendrá los mejores gráficos y movilidad que se han programado para cualquier juego de carreras en el N64. Realmente es muy difícil decir si esto es



cierto o no, solamente juzgando por las imágenes que presentamos. Una vez más, esperaremos tener una versión más



terminada para dar nuestro punto de vista, pero si este juego cumple con todas las expectativas, no dudamos que se tratará de un muy buen título.



SUPER MARIO BROS. PARA EL GB COLOR

Sabemos que el Game Boy es un sistema que se presta mucho a que se adapten juegos clásicos en él (sólo basta ver los juegos que aparecieron en los últimos 2 años). Ahora con la salida del GB Color, hemos tenido la oportunidad de ver títulos nuevos para este sistema, sin embargo sólo era cuestión de tiempo para que los juegos clásicos invadieran también este sistema y un ejemplo de esto lo tenemos con el reciente anuncio que hizo Nintendo, sobre la salida del original Super Mario Bros. para este sistema.
Nintendo ha anunciado una traslación perfecta de este juego, cosa que no lo dudamos, pues hemos visto traslaciones fantásticas como la del clásico título Shadowgate Classics que en una próxima edición te podremos mostrar.



El único problema en las adaptaciones del NES al GB Color es la definición, pues la pantalla del GBC es sólo un poco más chica que la resolución del NES.
Bueno, esta será una muy buena oportunidad para que las nuevas generaciones conozcan el juego que comenzó con toda la locura de los sistemas caseros. Aunque también podemos decir que algo que nos gustaría, es ver más adaptaciones de clásicos de NES en el GB Color, como la serie de los Castlevanias, Contra o Ninja Gaiden... o hasta Super Mario Bros 3. ¿A ti no?

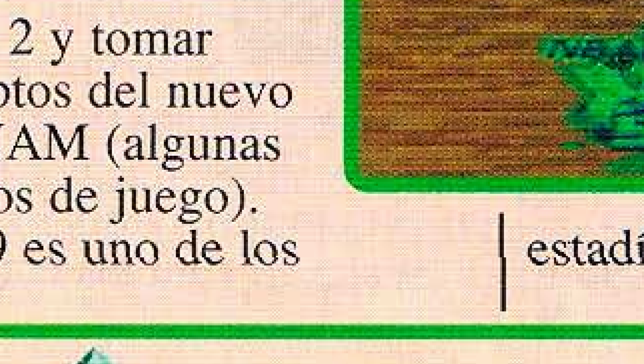
Algunos atrasos, están casi listos...

Ya hace tiempo se mencionó que Acclaim lanzaría una secuela para el juego de Bust-A-Move para el N64. Este nuevo juego se trata de Bust-A-Move 99.
Este título originalmente se iba a lanzar con el nombre de Bust-A-Move 3 DX, pero Acclaim decidió darle más tiempo a la producción del juego y a finales de este mes lo tendremos bajo el nuevo nombre, arriba mencionado.
Como se había dicho hace tiempo, BAM 99 tendrá nuevas opciones sobre el primer Bust-A-Move para N64. Así como distintos modos de juego, como Challenge, Heat to Head y Edit, donde tienes la posibilidad de editar tus propios páneles (esto por mencionar algunos de los modos de juego existentes). Una de las características más importantes de BAM 99, es la posibilidad de que 4 personas jueguen de forma simultánea en el modo de Vs.





Otro juego que fue retrasado (iba a salir hace un par de meses) pero que fue detenido para mejorar su programación y adaptarlo al GB Color, fue el juego de NBA JAM 99 para el GB.
Si recordamos, el juego de N64 de NBA JAM 99 es totalmente distinto a lo que se había venido haciendo dentro del concepto NBA JAM, sin embargo, la gente de Acclaim creyó que sería una buena idea retomar algunos de los conceptos originales del NBA JAM, como el hecho de que sólo sean 2 jugadores contra 2 y tomar conceptos del nuevo NBA JAM (algunas reglas y modos de juego).
NBA JAM 99 es uno de los mejores juegos que se han hecho para este sistema sobre el deporte ráfaga. Los gráficos se ven muy bien cuando lo juegas en el GBC y la movilidad es muy buena.
Además con la ventaja de que al tener la licencia de la NBA, en él veremos a todos los equipos reales de esta asociación deportiva, así como a algunos de los jugadores de estos equipos usando las estadísticas reales de la temporada





pasada, para así determinar qué equipos son los más poderosos y cuáles son sus puntos fuertes. NBA JAM tendrá distintos modos de juego que van desde jugar toda una temporada completa, Play Offs o simples partidos de exhibición. Además tendrás la posibilidad de guardar tus avances y récords. Aunque este título también será compatible con el GB Clásico, el Pocket y el Super Game Boy, le fueron programadas unas funciones a las que sólo puedes acceder con el GB Color. Como podrás ver gracias a estos anuncios, Acclaim es una compañía que lanza muchos y muy buenos títulos al año y sabemos que harán un buen trabajo.
Los títulos que hemos visto, son sólo algunos anuncios interesantes, seguramente dentro de un mes, en el E3, veremos más cosas interesantes.
Ojalá podamos probar las versiones finales y jugar los que ya estén listos.

Capcom y sus planes

Insistentemente se menciona que Capcom prepara la adaptación de su Hit "Bio-Hazard" para el Nintendo 64. Aunque esto no deja de ser más que un rumor muy necio, se menciona en la red que es prácticamente un hecho que este juego sea anunciado en el E3 a llevarse a cabo el próximo mes de Mayo en Los Angeles.
Algo que llama bastante nuestra atención es que este rumor refiere a que Capcom no desarrollará la adaptación de este juego, sino que esa labor se la dejarán a la compañía "Angel Studios", los cuales realizaron el juego de Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. Y se encuentran trabajando en la secuela de éste.
Pues esta es una noticia interesante, sin embargo habrá que esperar hasta que sea confirmada por cualquiera de las partes que se encuentran interesadas en este proyecto antes de lanzar las campanas al vuelo ¿no lo crees?



¿Veremos algo más de Capcom para el N64? Todos esperemos que sí.

Cartuchos con vibración para el GB

De última hora

Nintendo de Japón ha hecho un anuncio intereante: Ahora los cartuchos del GB podrán tener la capacidad de vibrar. La tecnología es muy parecida a la usada en el Rumble Pak, sólo que ahora ha sido reducida al tamaño de un cartucho de GB. Cada cartucho tendrá incluído este sistema. Como podrás ver en la foto, el cartucho es más robusto en la parte superior y tiene compartmento para una pila AAA, que es con lo que se alimenta solamente el sistema de vibración. Los primeros cartuchos compatibles con este ¿hardware? serán Pokémon Pinball y Top Gear Pocket, pero sólo en Japón. Por el momento, esta es la única información que podemos dar.



¿En **The King of Fighters 95** existe una manera de pelear contra Nakoruru siendo controlada por el CPU?

Gerardo Hernández García

TAKARA

Nakoruru puede ser elegida para que tú la controles por medio del Cheat que se obtiene presionando veinte veces SELECT durante la pantalla del logo de TAKARA, éste cheat contiene obviamente a Rugal y a Saisyu (si presionas treinta veces SELECT en el Super Game Boy, obtendrás MAXIMUM infinito, y si presionas y mantienes A, B, SELECT, podrás elegir tres veces al mismo personaje).



Ahora, si quieres pelear contra Nakoruru que sea controlada por el CPU, debes elegir la dificultad HARD y terminar el juego normalmente, pero debes esperar a que pasen todos los créditos hasta después de que diga: "YOU ARE #1".

YOU ARE NO. 1 !

Entonces Nakoruru te dirá que viene a derrotarte... aunque si la derrotas, Mamahaha le hace notar que tú ya le habías dado su merecido a Rugal, entonces aparecerá Rugal y te amenazará con regresar, ahora Nakoruru te dirá cómo elegirla y sus movimientos.





CLUB Nintendo

RESPONDE

Hola amigos de Revista Club Nintendo, necesito que me contesten esta pregunta: En Mario RPG, cuando salvé a los verdaderos habitantes de Seaside Town, encontré una tienda en donde había un chico que decía que habían unos hongos raros por ahí que al dárselos, él a cambio me daría algo, lo que no entiendo es a que hongos se refiere.

RODRIGO ABARCA S.
Colombia

Estos "hongos raros" a los que se refiere el niño son muy fáciles de encontrar, lo que sucede es imposible diferenciarlos de los hongos normales. Sólo los "mushrooms" encontrados en el Forest Maze y los que te dejan los enemigos pueden ser hongos raros. Cuando ya tengas una cantidad apropiada de mushrooms en tu inventario, ve a la casa del niño y comienza a dárselos. Sólo ahí sabrás entonces si son hongos normales o no. Si es un hongo normal, él no te dará nada. Pero si no, él te dira que clase de hongo es y te dará un premio por ellos:
Berry Mushroom: Maple Syrup
Rippin Mushroom: Rock Candy
Flower Mushroom: Flower Tab

Ace

Club Nintendo, cometieron 3 errores fatales en Zelda 64 Ocarina of Time (Revista N´mero 75). Ustedes publicaron que el rancho o granja se llama Ron-Ron, pero no es cierto, en realidad se llama Lon-Lon Ranch; y el que se parece a Mario no se llama Taron, se llama Talon; y la hija no se llama Maron, se llama Malon.

CLAUDIO ANTONIO
YORLENY RAMIREZ
Venezuela

Es posible que aún no te hayas dado cuenta, pero cuando estuvimos haciendo ese reporte lo hicimos con el cartucho japonés y NO con el americano. Por lo tanto, los nombres de las personas y lugares estaban escritos en hiragana y katakana. Lo que sucede es que el japonés no posee un sonido "R" ni un sonido "L" diferenciados, sino más bien un sonido intermedio. Luego, al traspasar esos nombres a nuestro alfabeto, decidimos escribirlos con "R". Para ejemplificar esto un poco más te informo que nuestro conocido Dr. Light de Rockman o Megaman es llamado Dr. Right en los cd's del juego Rockman and Forte (juego que probablemente no veremos en nuestro continente) :-(

Ace

¿Cómo están amigos?. Les escribo por que tengo un problema con un juego. Yo soy de esas personas a las que no les gusta usar Cheats codes como Invencibilidad o Vidas Infinitas por que le restan TODA la gracia al juego, por eso prefiero júgar los juegos sin usar ese tipo de trucos. Ultimamente he arrendado el juego Turok 2 y, como no tengo Memory Pak, tengo que jugarlo desde el principio. El problema es que en la segunda etapa pierdo muy rápido (no puedo pasarla). ¿Pueden ayudarme dándome estrategias o "pequeños trucos" sin tener que activar algún Cheat code de los que trae el juego?

CARLOS MARTINEZ S.
Colombia

Existe un pequeño truco que puede ayudarte a resolver tu problema, el truco es tan simple como entrar a Options y cambiar el color de la sangre (blood color) a off. (Ya sé lo que dirás: "¿Y a éste que bicho le picó en la cabeza?" o "tal vez tanto videojuego lo esté afectando")... Lo que sucede es que los zombies de este nivel, como ya no tienen sangre que lanzarte, serán casi inofensivos, luego no perderás tanta energía como antes.

Ace

Hola amigos de Club Nintendo, primero que nada tengo que felicitarlos por su gran trabajo. Soy un cibernauta enloquecido con esto de navegar y me dirijo a ustedes para hacerles la siguiente pregunta: Podrían darme todas (si es que se puede) las direcciones, para Internet, de compañías de videojuegos como: Acclaim, Konami, Midway, Interplay, Gametek, Ubisoft, Nintendo.

IVAN LEYLON FIGUEROA
Venezuela

Bueno, estas no son todas las direcciones en la red de las compañías licenciatarias de Nintendo, pero sí las más importantes:
Acclaim: www.aklm.com
Konami: www.konami.com
Midway: www.midway.com
Interplay: www.interplay.com
Gametek: www.gametek.com
Ubisoft: www.ubisoft.com
Nintendo: www.nintendo.com

Ace

Queridos Amigos de la Revista Club Nintendo: En el juego The Legend of Zelda 64 me falta la cuarta botella. Ya sé que se obtiene ganando 1000 puntos en la tienda de Poe's en Market. Yo ya he atrapado a 7 Big Poes (o sea, tengo 700 puntos), pero no logro encontrar a los demás. ¿Pueden ayudarme?

RICARDO FUENTES
Colombia

Los Big Poes, como ya debes saber, sólo pueden ser capturados si les disparas desde Epona, y, además, se encuentran en lugares fijos dentro del mapa de Hyrule. Estos lugares son:
1.-En un grupo de árboles, cerca del riachuelo ubicado al Oeste del Castillo de Hyrule.
2.-Cerca del cartel que te indica la dirección de Lon Lon Ranch frente al castillo de Hyrule.
3.-Cerca de las escaleras que te llevan a Kakariko Village (a veces aparece sobre el pequeño risco).
4.-Cerca del árbol ubicado frente a la entrada de Lon Lon Ranch (un poco hacia el Norte).
5.-Cerca del lugar sonde el camino de piedra ubicado al este de Lon Lon Ranch cambia de dirección, cerca de la pared en forma de L invertida.
6.-Cerca del árbol ubicado al este de la entrada de Gerudo Valley (debajo de la sección rocosa).
7.-Donde el camino se bifurca frente a la entrada de Gerudo Valley.
8-.Cerca de la roca ubicada donde el camino ubicado entre Lon Lon Ranck y Kokiri Forest se bifurca.
9.-Un poco más al sur del poe anterior, en el grupo de árboles ubicado al sureste del mapa.
10.-Cerca del árbol ubicado al norte de la entrada de Lake Hylia.

Ace

Queridos amigos de la revista Club Nintendo: Les quiero preguntar si es posible obtener más Mini-Games en el genial juego Mario Party de N64.

CLAUDIO RODRIGUEZ
Venezuela

Existen al menos 3 minigames extras que puedes obtener en este entretenido juego, estos se obtienen de la siguiente manera: Bumper Ball Maze 1: Debes llegar a la meta de Mini-Game Island y derrotar a Toad en el juego "Slot Car Derby 2".
Bumper Ball Maze 2: Debes derrotar los 50 mini-games de Mini-Game Island y luego hablar con Toad en la meta.
Bumper Ball Maze 3 : Debes marcar nuevos records en Bumper Ball Maze 1 y 2.

Ace

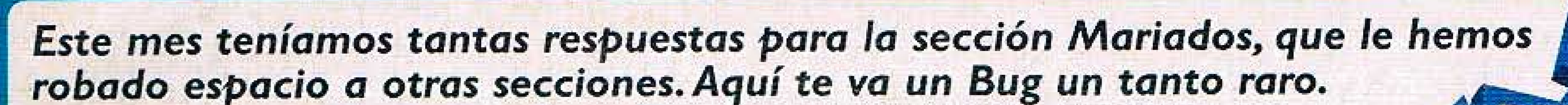
Hola amigos de Club Nintendo, les escribo porque acabo de comprarme el increíble Turok 2 y está muy bueno. Bueno, en fin, lo que quería pedirles es si tenían algún truco (para ingresar en Cheats) de este excelente juego.

PEDRO ARAYA
Bs. As., Argentina

Claro que puedo darte algunos cheats codes para este juego. La lista completa la daremos más adelante, pero creo por ahora estos son suficientes:
WHATSATEXTUREMAP: Gouraud Mode.
FROOTSTRIPE : Fruit Stripes.
LIGHTSOUT: Black Out Mode.
UBERNOODLE: Big Head Mode.

Ace

REVISTA CLUB NINTENDO
COLOMBIA
Distribuidoras Unidas S.A.
Transversal 93 #52-03
Santafé de Bogotá. Colombia
VENEZUELA
Editorial Bloque de Armas
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

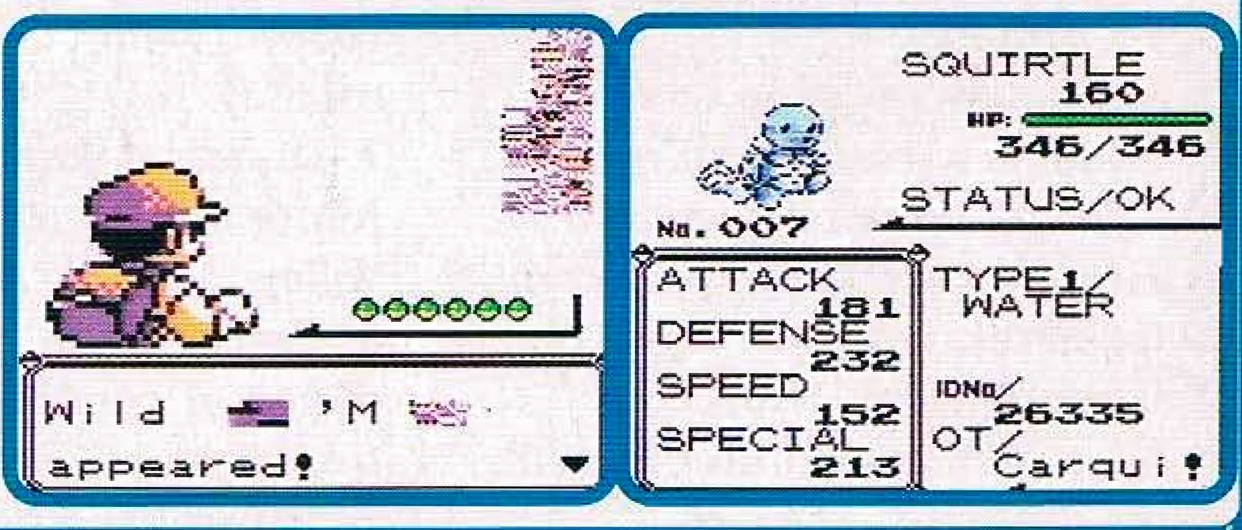


Este mes teníamos tantas respuestas para la sección Mariados, que le hemos robado espacio a otras secciones. Aquí te va un Bug un tanto raro.



Para activar este Bug, primero que nada tienes que ir a Viridian City (ya debes tener Surf y Fly). En la parte norte de esa ciudad está una persona que te pregunta: "Are you in a hurry?". Si le respondes que no, te enseñará cómo capturar a los Pokémon (¡¡¡Ohhh!!!). Después de que te enseñe, ve volando a Cinnabar Island y ve a la parte Este de la isla, usa Surf con uno de tus Pokémon y permanece nadando en la orilla de la isla, tal como se ve en la foto.

Si seguiste estos pasos, te comenzarán a salir Pokémon terrestres de bajo nivel, o algunos muy raros (¡¡¡y de nivel mayor a 100!!!), de hecho hasta Poké Trainers te pueden llegar a salir. Pero lo más extraño es un Pokémon hecho con gráficos basura al que se ha denominado "Missingo". A todos los "Wilds Pokémon" los puedes capturar (hasta los de nivel mayor a 100). Sin embargo, muchas veces se pierde el encanto cuando estos Pokémon hacen experiencia, ya que de repente evolucionan y cambian su forma o disminuyen sus niveles de experiencia. Te recomendamos que intentes este Bug y veas qué es lo que puede pasar, nosotros hemos visto que dependiendo de las versiones, cambian los resultados.

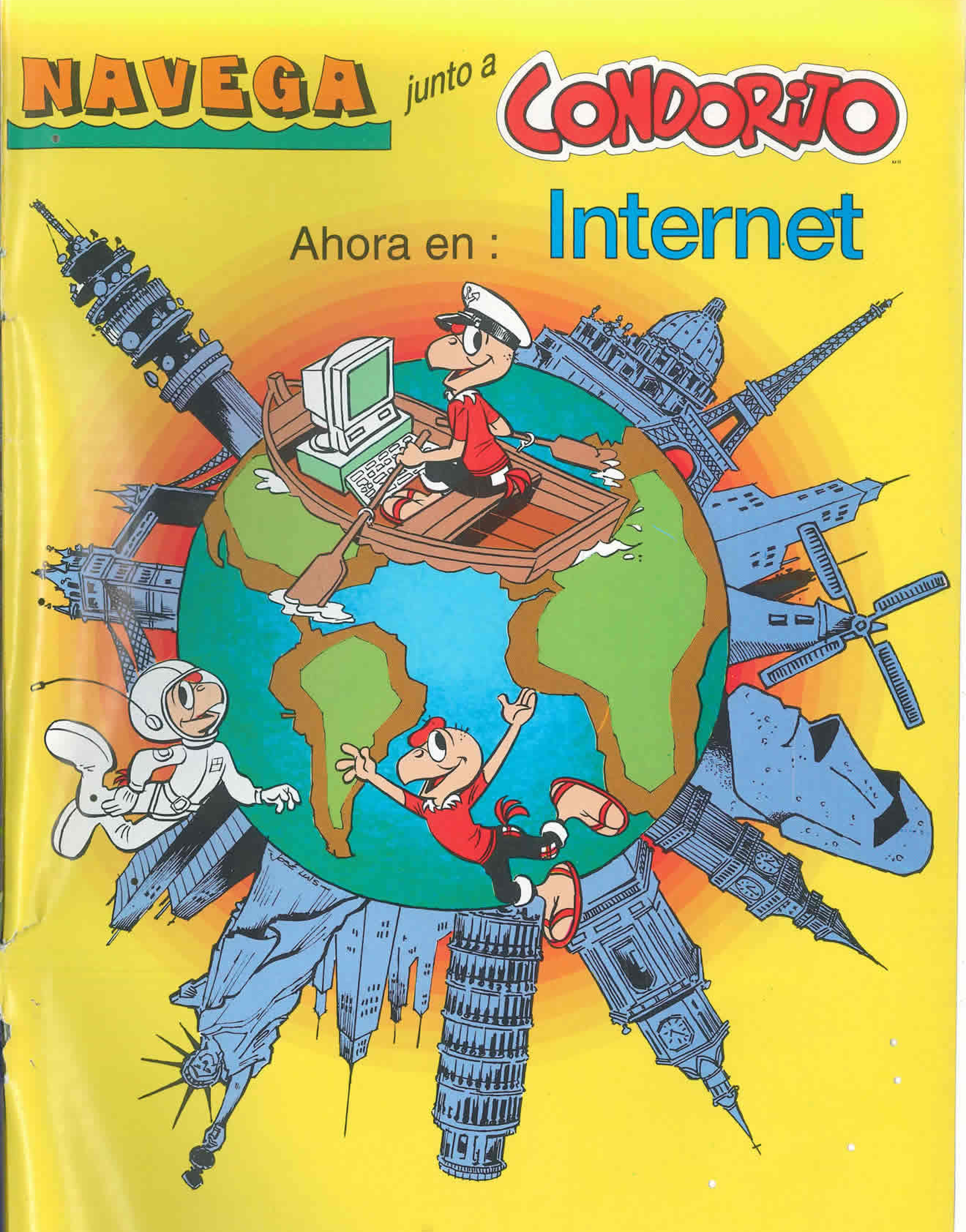


Agradecemos a **Miguel Angel Rivera Tapia** por su cooperación.

BUENO, ESTO HA SIDO TODO POR ESTE MES, PERO ANTES TE ANTICIPAREMOS LOS TITULOS QUE PODRAS VER EN NUESTRO SIGUIENTE NUMERO

ZELDA 64 · V-RALLY
LODE RUNNER 3D
WCW NITRO · DUKE NUKEM
Y LAS SECCIONES DE SIEMPRE




NAVEGA junto a CONDORITO
Ahora en : Internet
http : // www. condorito.cl


estás
MUNDO DE NINTENDO
Av. 7 No. 120A - 13 Bogotá
CASA ESTRELLA
GALERIAS Bogotá
CASA ESTRELLA
UNICENTRO Bogotá
No te arriesgues!
Asegúrate que tus juegos
sean los oficiales
BOGOTA
Casa Estrella, Carsa, Music Master
Super Ley, Mundo de Nintendo, Alkosto, SAO
MEDELLIN
Super Ley, San Diego, Unicentro, Carsa
BARRANQUILLA
Super Ley, SAO
CALI
Super Ley, Unicentro, Carsa
IBAGUE
Optimo
IMPORTADO POR
MAKROGAMES
100%
LEGAL
EXIGE EL SELLO DE GARANTIA!
www.nintendo.com/espanol
MAKROGAMES LTDA
REPRESENTANTE OFICIAL PARA COLOMBIA
AV. 7 No. 120A - 13 TEL: 612 4845 OFICINAS: 612 4967
612 4965 - 620 6336 SANTAFE DE BOGOTA
E-MAIL: makroga1@latino.net.co
...o estás
OUT!
1 AÑO DE GARANTIA
NINTENDO64
FIFA
QUICK ART